

AÑO 2
NUMERO 10
Julio 2013
BONUS STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
ANÁLISIS
TMNT: FALL OF THE FOOT CLAN
MARIO RPG
ALADDIN
QUAKE II
WINDJAMMERS
REVISIÓN
STREET FIGHTER GENERATIONS
STREET FIGHTER
ALPHA
GENERATIONS
THE ULTIMATE FIGHT IS ABOUT TO BEGIN!
VISION PERIFERICA
SEGA MOUSE
SEGA
ESPECIΛL
HΛLF-LIFE

Bienvenidos todos a Bonus Stage Magazine número 10, un número que se ha retrasado un poco, pero creemos que la espera ha valido la pena.

La portada delata que este número está dedicado a la saga Half Life, una saga que puede parecer corta a simple vista, pero entre expansiones, juegos alternativos y demás juegos relacionados es muy extensa, hasta el punto que el especial de este número es el más largo de todos los que hemos hecho en esta revista (superando el extenso especial de Kunio Kun de hace unos números). Puede que esta saga sea demasiado "reciente" comparada con las que solemos tratar en los especiales, pero no deja de ser una saga muy importante, el primer juego revolucionó mucho el género de los Shooters tanto a nivel de un jugador como a nivel de multiplayer, eso unido al amplio conocimiento de la misma por parte de NesBeer la volvían una candidata firme a ser el especial de un número.

El resto de la revista continua invariable, con análisis, Revisión (con un comentario sobre película de Street Fighter que pasó bastante desapercibida en su momento), Visión periférica (esta vez le toca a un periférico de Mega Drive) Made in China (esta vez les toca a los cartuchos piratas de los Famiclones) y Medalla de plata (con un personaje que prácticamente solo es conocido por lo caro que es su juego en versión PAL actualmente)Y ya sabéis, os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:

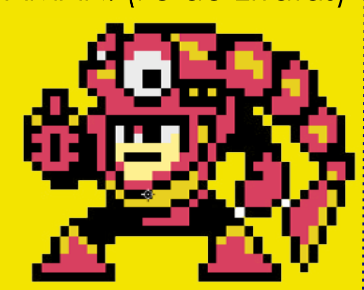


http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y bueno, en general eso es todo, espero que disfrutéis de este número.

EL ATAQUE DE GAMBAMAN! (Fe de Erratas)

Gambaman es incansable, no importa como lo intente siempre consigue colarse en la revista y provocar erratas, en el número anterior no hizo demasiadas, pero se dejó notar.



Las erratas eran las siguientes:

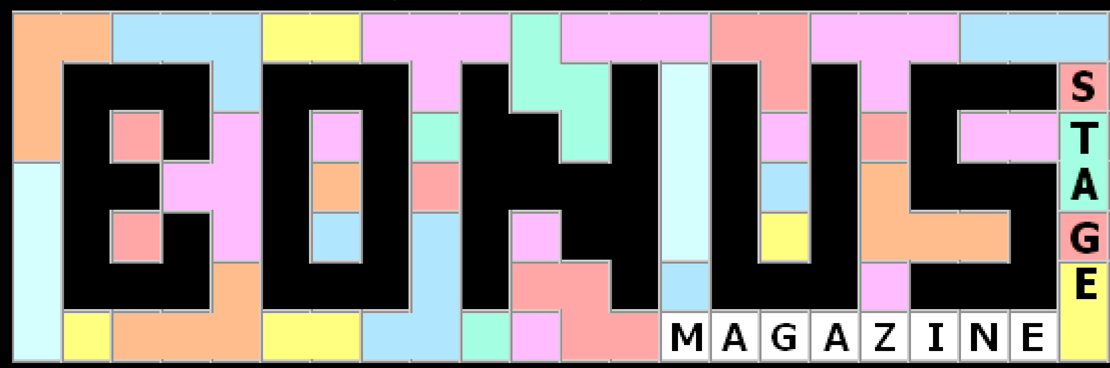
***En el índice pone que el análisis de Ninja Golf esta hecho por El Mestre, cuando en realidad debería poner que lo hizo Skullo.**

***En el especial de Jurassic Park, en la página 41 donde se menciona el The Lost World de Mega Drive, pone que uno de los personajes que se pueden controlar es el Dr Grant, cuando en realidad debería poner que es el cazador de dicha película.**

Bueno, no son grandes fallos, pero ahí están, siempre los vemos justo después de haber publicado el número, y es que Gambaman sabe muy bien lo que hace.

Skullo

Número 08- Enero del 2013



ÍNDICE

Maquetación y portada Kurai

ANALISIS

GAME BOY Nintendo

TMNT
FALL OF THE FOOT CLAN

1 JUGADOR

ACCION

KONAMI 1990



A principios de los años 90 las Tortugas Ninja dieron el salto a la Game Boy. La historia era muy sencilla y a la vez, muy propia de la serie de animación: ¡habían raptado a April! Obviamente las tortugas se encargarán de limpiar las calles de enemigos hasta llegar al Tecnodromo donde la periodista esta retenida bajo la vigilancia de Krang.

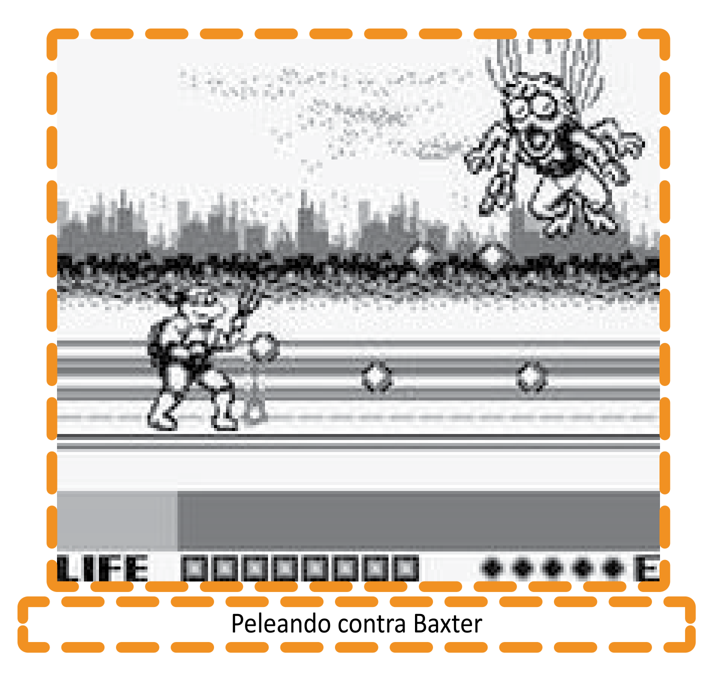
Gráficos

Hay que decir que los programadores de Konami intentaron que el juego entrara bien por los ojos, ya que los sprites de los personajes son bastante grandes (cosa que también provoca que en algunos momentos del juego haya unos cuantos parpadeos al llenarse de enemigos) y muy reconocibles. El diseño de las cuatro tortugas es el mismo simplemente cambiando el arma, los enemigos comunes tienen buen aspecto, aunque no hay muchos tipos diferentes, aportan suficiente variedad. Los enemigos finales son los que mejor lucen de todos.

Los fondos del juego son bastante básicos (de hecho, algunos son totalmente blancos) y los escenarios suelen ser sencillos, pero dentro de esa sencillez intentan aportar variedad con sus fases, ya que iremos desde la ciudad, hasta las cloacas, un rio, una cueva, una fase



¡Enemigos por todas partes!



Peleando contra Baxter

en plena carretera saltando entre diferentes camiones (algo que ya hemos visto muchas veces en otros juegos pero que sigue siendo genial) y finalmente, el Tecnodromo.

Sin embargo lo que mas me llama la atención del apartado gráfico son las excelentes ilustraciones que aparecen en algunos momentos, como en la introducción, los minijuegos, al perder una tortuga o al completar un nivel.

Sonido

El apartado sonoro es difícil de catalogar. Las melodías son bastante agradables y pegadizas, de hecho incluso utilizan la música de la canción de la serie de animación de los 80, cosa que cualquier fan de la época agradecerá, aunque el resto de canciones son bastante interesantes también (personalmente, me encanta la canción del Tecnodromo). Los efectos de sonido son bastante sencillos, quizás demasiado, pero es cierto que aunque nos pasamos todo el juego destruyendo enemigos, no nos cansaremos del ruido que hacen al morir, con lo cual no están tan mal.



Una de las vistosas ilustraciones

Jugabilidad

Tremendamente simple, con la cruceta movemos la tortuga (que no anda con demasiada prisa, por cierto) y luego tenemos un botón para pegar y otro para saltar, con la posibilidad de elegir entre dos configuraciones distintas por si la que viene por defecto nos es incómoda. Dentro de esa simplicidad nos encontramos con que las tortugas pueden pegar patadas mientras saltan y que si te agachas y le das al botón de golpear lanzaran estrellas ninjas (cosa bastante útil, ya que traspasan elementos solidos del escenario). Aunque podemos elegir entre las cuatro tortugas, no hay cambios significativos de una a otra.



Derrotando a Krang en uno de los Bonus

Cualquier persona que juegue cinco minutos vera que el juego es muy básico y repetitivo, se podría resumir en: Andamos hacia adelante, sale un enemigo, lo matamos, continuamos, sale otro, lo matamos, sale otro por detrás, lo matamos. El juego en ese sentido es muy sencillo, aunque es cierto que en algunos niveles hay diversas partes de plataformas o

enemigos que se han de esquivar saltando, casi siempre se termina volviendo al modelo anteriormente mencionado.

Afortunadamente, si empezamos a explorar los escenarios y saltamos en sitios concretos accederemos a unos juegos de Bonus muy originales, uno de ellos se trata de adivinar un número con las pistas que nos van dando, el otro es un juego de inteligencia contra Krang, en el que hay que ir eliminando estrellas ninja, y quien se quede con la última pierde y el último es una prueba de "tiro al plato" bastante sencilla. Puede que no sean una maravilla, pero al menos aportan variedad.

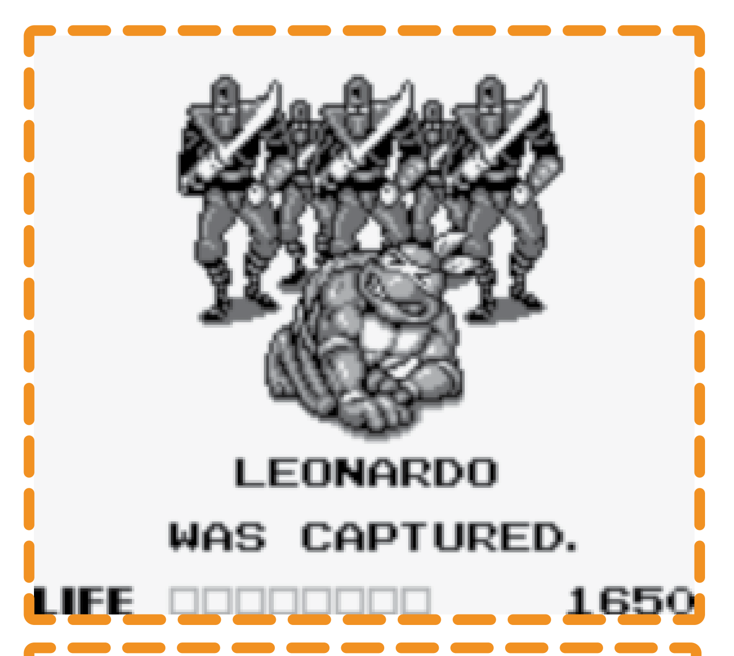
Duración

El juego consta de 5 niveles, que no son muchos, y encima nos dejan elegir en cual empezar (nada nos impide empezar en el último). La dificultad de los niveles es muy gradual, pero en general el juego es bastante fácil. Si nos matan será simplemente por desgaste, o porque no le hemos encontrado el punto débil a los enemigos finales (que nos quitan bastante vida, pero son muy sencillos). Para completarlo tenemos a las cuatro tortugas para elegir, si nos matan a todas el juego habrá terminado, ya que no hay continuaciones.

Conviene decir que el final bueno del juego solo sale cuando completamos todas las fases seguidas (si completamos la última directamente veremos un final más corto). Una cosa



Donatelo sobre un tronco, en la fase del rio



Leonardo capturado, una vida menos

interesante es la búsqueda de bonus ocultos. La primera vez que yo completé este juego no encontré ninguno, así que volví a jugarlo saltando en sitios donde no había saltado, golpeando algunos elementos del escenario y rebuscando entre los rincones de las fases, y es que no hay nada que nos indique donde hay un bonus, simplemente si nos ponemos en el sitio indicado llegaremos a él.

En general diría que la duración del juego es bastante corta, si intentamos completar las 5 fases seguidas para ver el final bueno, no creo que se tardemos más de media hora sin demasiados problemas (bueno, puede que Shredder o Krang os maten a algunas tortugas). Así que la rejugabilidad de este juego se podría centrar básicamente en buscar los bonus o en su simple jugabilidad, y es que si os engancha los primeros cinco minutos puede que os cueste dejarlo.

Conclusión

TMNT Fall of the Foot Clan es un juego divertido, pero demasiado repetitivo, fácil y corto. Si este juego "os queda pequeño" siempre podréis probar su continuación directa "TMNT II: Back To The Sewers" que incluye mejoras en todos los aspectos.

Skullo



SUPER MARIO RPG

1 JUGADOR

RPG

SQUARE 1996



A mediados de los años 90 y fruto de las (por aquel entonces) buenas relaciones entre Square y Nintendo se empezó a desarrollar un RPG basado en el mundo de Mario. El juego terminó saliendo en 1996 y supuso un soplo de aire fresco dentro de la franquicia de Mario Bros, pues nos permitía explorar el mundo que tantas veces habíamos salvado, además de incluir un buen puñado de personajes y lugares completamente nuevos.

Pese al éxito del juego nunca fue lanzado en Europa, y eso que se llegó a decir que llegaría traducido (como algunos de los últimos RPGS que habían aparecido para SNES). Así que si queréis jugarlo tendréis que conseguir un cartucho japonés o americano, buscarlo en la consola virtual de Wii (creo que estaba disponible) o buscar por internet. Si sois muy malos con los idiomas y no queréis jugarlo en inglés, Joseke2k y Holy hicieron una traducción del juego que podéis encontrar en:

http://magno.romhackhispano.org/

En este juego, una espada gigante se clava en el castillo de Bowser (mientras pelea contra Mario) permitiendo la llegada de un ejército de enemigos proveniente de otra galaxia, al avanzar en el juego nos damos cuenta de que el problema no es solo la llegada de los enemigos, si no la perdida de las 7 estrellas que eran esenciales para mantener el mundo tal cual está. Mario, junto con sus nuevos compañeros, Mallow y Geno, y con la colaboración de



¡Tenemos que recuperar todas las estrellas!



Cada menú de batalla corresponde a un botón

la Princesa Peach y de su archienemigo Bowser, deberá arreglar todo el problema en un juego que mezcla RPG, con minijuegos y partes de plataformas, marcado con un enorme sentido del humor.

Gráficos

El estilo de juego es muy similar a lo visto en la saga Donkey Kong Country, pero adaptado a un RPG, los personajes conocidos tienen diseños muy reconocibles (y bastante cabezones, cosa que los hace muy graciosos) y los nuevos personajes intentan aportar variedad al mundo de Mario. Pues no solo veremos los típicos Toads, Goombas y Koopas, sino que también nos encontraremos con diseños mucho más originales como los enemigos finales (algunos de gran tamaño) y sus correspondientes soldados o los extraños habitantes de algunos de los pueblos



Recorreremos pueblos llenos de personajes

que visitaremos. Dentro de las batallas veremos que hay muchos efectos diferentes para representar la amplia variedad de magias y ataques especiales, todo muy vistoso y colorido.

Los escenarios están hechos "a trozos", esto quiere decir que si estáis en un poblado podréis explorarlo hasta los límites, donde se verá el "tope" y el fondo de la pantalla será de un solo de color. Esto queda bastante gracioso, sobretodo porque evita una posible confusión a la hora de donde se puede o no puede ir. Dentro de los escenarios hay una variedad bastante grande, tenemos diferentes tipos de pueblos, castillos, zonas subterráneas, un barco hundido, bosques, volcanes, la isla de Yoshi... etc.

Sonido

Las músicas del juego son muy del estilo de los otros RPG de Square, aunque es cierto que tienen un toque menos "solemne" para acercarse al estilo desenfadado de Mario,



Al subir de nivel podremos elegir una mejora extra

en general tienen una gran calidad. Prácticamente todas las composiciones son nuevas y pegadizas. El juego no tiene voces, pero si posee un amplio repertorio de efectos de sonido, tanto en las batallas, como en el propio juego en sí, la mayoría de ellos de estilo similar a los que normalmente salen en juegos de Mario.

Jugabilidad

El juego tiene de base un RPG clásico de Square, vamos de pueblo en pueblo, conseguimos mejor armamento y armaduras, ganamos enemigos, subimos de nivel, etc. Sin embargo hay algunas diferencias a tener en cuenta: por un lado tenemos que los saltos son bastante importan-

tes, ya que tendremos que pasar zonas de plataformas, y podremos encontrar algunos cofres o tesoros ocultos saltando en el sitio indicado. Esas zonas de plataformas requieren bastante habilidad, poco a poco la iréis adquiriendo. Si tocamos a un enemigo empezará un combate (aquí no hay combates aleatorios "por andar en determinadas zonas"). Dentro de los combates encontramos la otra novedad del juego, ya que pese a ser combates por turnos, tendremos que aprender a tocar los botones en el momento indicado para poder hacer más daño, y también para recibir menos daño de los ataques enemigos. Esto es bastante fácil de hacer, pues básicamente hay que darle al botón de pegar cuando el muñeco vaya a golpear al rival, sin embargo cuando vayamos cambiando de arma tendremos que volver a "encontrar el momento indicado" pues tienen animaciones diferentes. Las magias especiales también requieren que presionemos el botón indicado o hagamos algo en concreto, así que durante los combates, no podemos simplemente, quedarnos mirando. Otra particularidad del combate la encontramos en que si derrotamos a algunos enemigos, nos darán algún tipo de bonificación, como por ejemplo, la posibilidad de volver a golpear a un enemigo, o subirnos el ataque o la defensa. Como curiosidad decir que aunque tengamos más de 3 personajes en el grupo, solo pelearan 3, quedando el resto "en relevo" esto es importante, porque hay que saber en que situación nos convienen unos u otros.

Además de todo esto, el juego posee bastantes minijuegos destinados básicamente a poder ganar monedas, tanto de las normales, como de las verdes (monedas especiales de las ranas). Todo esto en conjunto intenta aportar variedad dentro de los RPGs mas clásicos.



Peach y Bowser formarán parte del equipo



Pequeño cameo de Link en una posada

Duración

Al ser un RPG es difícil determinar su duración, si bien es cierto que este juego no es muy complicado (hay bastantes puntos de guardado y en algunos momentos difíciles nos ayudan de una manera u otra) no deja de tener la típica dificultad de los RPGs, hay que subir de nivel para no tener problemas con determinados jefes (en general bastante accesibles pero algunos pueden ser muy molestos), completar según que zonas y buscar según que objetos, pero como ya digo, en general no es excesivamente complejo. Si tuviera que darle algún tipo de duración diría que quizás entre las 10 y 15 horas, pero como ya digo, depende de uno mismo. Además el juego incluye bastantes misiones secundarias que no se necesitan para completar el juego, con lo cual la duración puede aumentar en medida de lo que nos lo propongamos.

Conclusión

Super Mario RPG es un juego de alto nivel en todos sus aspectos, sus gráficos son buenos, su música pegadiza, sus batallas muy interesantes y su estilo de narrar la historia es muy particular y divertido, está muy claro que este juego influyó de manera determinante los siguientes RPGs del fontanero. En general se lo recomendaría a cualquier persona que le gusten los RPGs o los juegos de Mario.

Skullo



ALADDIN

1 JUGADOR

PLATAFORMAS

SIMS 1994



¿Aladdin? ¿Otra vez? ¿Con la cantidad de juegos que hay? Bueno, ya sé que en números anteriores pusimos análisis de las versiones de Super Nintendo y Mega Drive, pero es que siempre me llamó la atención que los juegos basados en esta película de Disney fueran tan diferentes de una plataforma a otra.

En este caso voy a analizar a la versión de Game Gear, aunque en cierto modo también lo podéis considerar un análisis de la versión de Master System, pues como suele pasar en algunos casos, el juego es idéntico.

Gráficos

Nada más encender la consola veremos como nos cuentan la historia, esto será una constante del juego, pues entre nivel y nivel veremos narrada toda la película, la verdad es que se nota que se esforzaron en este tema, pues no solo hay muchas escenas de este tipo, si no que todas se ven muy bien.

El resto del juego sigue ese estilo, los personajes son bastante grandes, los fondos cumplen sobradamente (aunque algunos están más elaborados que otros) y los enemigos se ven bien, aunque lamentablemente hay muy poca variedad (prácticamente solo hay dos tipos: murciélagos y soldados) el resto de enemigos serán elementos del escenario (rocas, piedras, tesoros o lámparas que se caen) o cosas con las que evitar chocar o tocar en las fases de alfombra (incluso los animales nos intentarán privar de nuestro vuelo romántico con Jasmin). Hay dos detalles que se merecen una mención especial, la primera es que en este juego manejaremos a Aladdin con su ropa habitual de

ladrón y también cuando va vestido de príncipe (cosa que no pasa en otras versiones) y la segunda es que Jaffar convertido en serpiente se ve genial.

Sonido

Los sonidos son bastante básicos, no recuerdo ninguno que sobresalga, las músicas por su parte no son demasiadas pero son bastante agradables, además tienen estilos diferentes y eso siempre es de agradecer, el único punto negativo que se me ocurre es que algunas son muy cortas y se repiten constantemente.

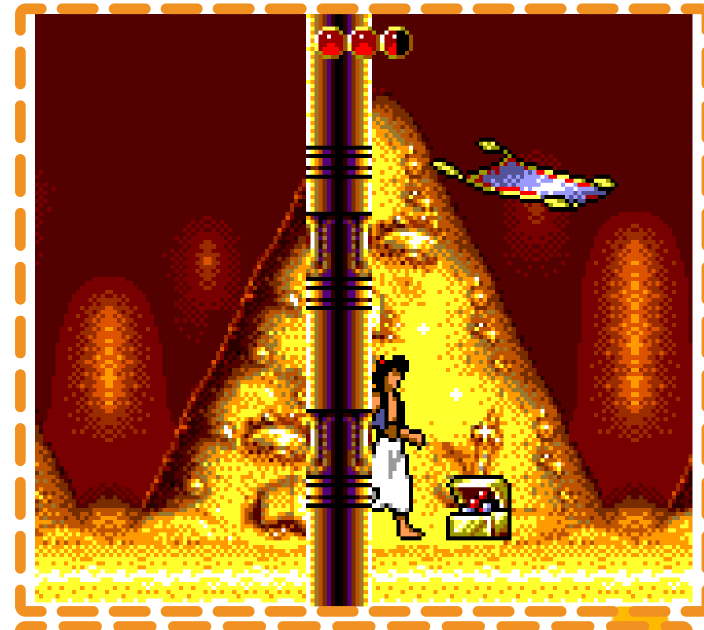
Jugabilidad

Como suele ser en los juegos de plataformas, un botón es para saltar (hacia arriba o



Primera fase de persecución

adelante) y el otro para "acciones diversas" que generalmente serán lanzar piedras a los enemigos o pegar con la espada cuando la encontremos. Sin embargo Aladdin puede hacer más acciones interesantes, como correr si presionamos dos veces adelante, deslizarse por el suelo si presionamos el botón de "acciones diversas" mientras corremos, o andar agazapado si presionamos el botón de salto mientras estábamos agachados. Todas estas acciones tienen sus momentos de utilidad, aunque tampoco las usaremos mucho. Aunque el control es bastante bueno hay que acostumbrarse, por ejemplo los saltos son un



En esta fase hay que evitar tocar los tesoros

poco "a lo Prince of Persia" hay que medirlos bien. La habilidad de tirar piedras a nuestros enemigos es bastante útil, ya que no podemos eliminarlos de ninguna manera, pero no tiene una reacción excesivamente rápida así que tocará tirarlas desde bastante lejos.

Este juego tiene las fases divididas en tres tipos, las de persecución, las de volar en la alfombra y las de plataformas. En las de persecución solo podremos movernos y saltar evitando todos los peligros que veamos, en las de volar en la alfombra solo podremos movernos para evitar chocar contra algo o evitar enemigos y las de plataformas son las más elaboradas, teniendo que usar el resto de acciones, además de tener que explorar el nivel para encontrar llaves o activar algún interruptor para poder abrir las puertas.



¡Los animales intentaran matarnos!

En ese sentido el juego es bastante variado, sin embargo las fases de persecución y de volar en la alfombra no son excesivamente largas ni demasiado estimulantes, siendo las fases de plataformas y exploración las mas interesantes y largas.

Duración

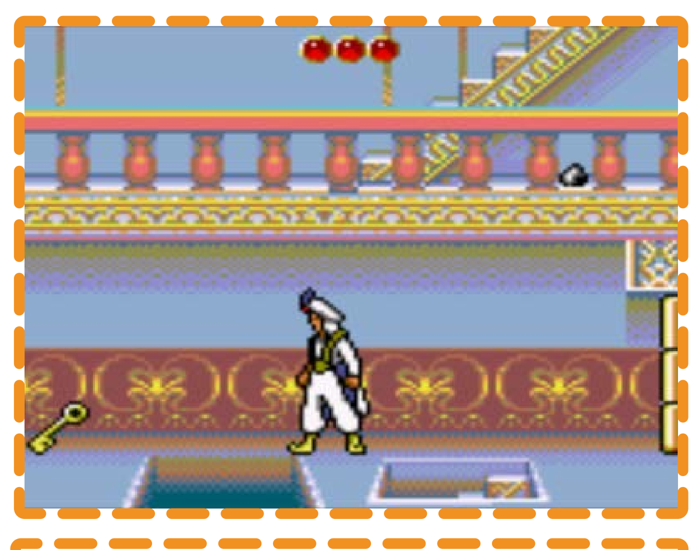
El juego tiene unas 3 fases de persecución, 2 con la alfombra, 2 de plataformas y el enfrentamiento con Jaffar, así que no es excesivamente largo. La dificultad media es bastante baja, aunque es cierto que podemos perder vidas tontamente dando un mal salto, o si nos atrapa un soldado (nos matarán automáticamente si nos tocan), la verdad es que es más fácil perder vidas por cosas así que por que nos las quiten a golpes. Esto podría subir la dificultad, pero no es así, ya que tenemos vidas infinitas y opción de Password, por si nos cansamos de jugar. Si a esto le sumamos enfrentamiento final con Jaffar es uno de los más fáciles que he visto en mi vida, deduciremos que es un juego bastante corto y fácil.



Estas escenas nos contarán la historia

Conclusión

Aladdin de Game Gear (y su versión Master System) es un juego bastante cuidado a nivel gráfico, se nota que pusieron mucho esmero en el apartado visual, tanto a nivel de juego, como a nivel de contar la historia de la película. Pero en el apartado jugable no les quedó tan bien, es cierto que tiene fases variadas y que el control es bueno, pero se hace muy corto y fácil. Me habría gustado ver alguna fase más de las de plataformas, o que al menos el enfrentamiento con Jaffar fuera más difícil. Pese a eso es un buen juego que recomiendo probar, ya que en su dia quedó bastante tapado por las versiones de 16 bits.


Piedras y llaves, objetos muy necesarios

Skullo


Enfrentamiento final





QUAKE II

1-4 JUGADORES

SHOOTER 1ER PERSONA

HAMMERHEAD 1999

Los juegos de disparos en primera persona (First Person Shooter o FPS a secas) no abundaron en la PlayStation. O mejor dicho, y para ser más precisos, lo que no abundaron son los buenos juegos FPS. Sin embargo hubo algunos títulos de muy buena calidad que marcaron la diferencia y demostraron que se podía disfrutar de un FPS más allá del mundo de la PC. Dentro de estos títulos, entre los cuales tampoco se puede dejar de mencionar la saga Medal of Honor y el Alien Resurrection, se encuentra el Quake 2. Un juego que nada tiene que envidiarle a su par de PC y que se convirtió en una opción obligada para todos aquellos que querían jugar un buen FPS en la PlayStation.

Seamos sinceros: ante un juego así la historia queda en un segundo plano. Porque a fin de cuentas lo que más esperamos es avanzar por cada escenario y liquidar con nuestras armas a cualquier bicho que se nos cruce por delante. Quake 2 sigue esta misma línea y nos ofrece un argumento bastante simple: la raza alienígena Stroggs ha invadido el planeta Tierra en busca de nuevas fuentes de energía y tú eres un soldado al que envían al planeta Stroggos para acabar con estos aliens y su perverso plan. Listo. Eso es todo. Enfunda tu arma y ponte a disparar, que para eso habéis comprado este juego (jeje…)

Gráficos

Aunque hay diferencias con la versión en PC, las mismas son mínimas. El título lleva el motor de la PlayStation casi hasta el máximo, ofreciendo un entorno gráfico cercano a los primeros FPS que salieron para PlayStation 2 (como el Soldier of Fortune, por ejemplo) La elaboración de los escenarios ha sido en de-



Los escenarios lucen genial

talle y eso lo podéis notar tanto en una visión amplia como cuando nos acercamos a una pared o a una puerta y vemos que no hay líneas "serruchadas" u objetos que se rompan (errores comunes en varios títulos de la consola gris de Sony) Los efectos de luces y sombras también son de lo mejor, haciendo que el paso de lugares oscuros y cerrados a escenarios abiertos sea genuino. También podéis ver que se ha trabajado con esmero en los enemigos, sin caer en la excusa de "hagámoslos así nomás, si total van a volar en pedazos por los disparos" Por último, también hay que destacar el diseño de las armas, variado y de gran calidad. El nivel baja un poco en las explosiones que, si bien no son para nada malas, están un paso detrás dentro de la atmósfera en general. Mención aparte merecen los efectos "gore" de sangre y cuerpos mutilados, que parecen sacados de películas Serie B, como en otros títulos como el Soldier of Fortune, y que buscan darle un toque "funny" al juego más que impresionar.


y los enemigos también

Sonido

La banda sonora que os acompaña a lo largo de todo el juego está compuesta por tracks de un estilo Nu Metal, que ayuda crear esa atmósfera frenética y asfixiante tan propia de la saga. Los efectos de los disparos son de gran calidad, siempre fieles al tipo de arma que estéis usando, y os hacen pensar "¿Cómo se escucharía este juego con mi Home Theater?" Las explosiones y las voces de los enemigos, tal y como en el apartado gráfico, también tienen un estilo Serie B. El único detalle negativo es que a veces tienden a repetirse durante todo el juego, haciendo que un enemigo al que liquidéis en el último nivel grite igual un enemigo que habéis liquidado en el primero.

Jugabilidad

Los puristas pueden seguir diciendo que no hay nada como un mouse y un teclado para jugar a un FPS. Razones no les faltan, es verdad. Pero este título demostró que, si las cosas se hacen bien, se puede

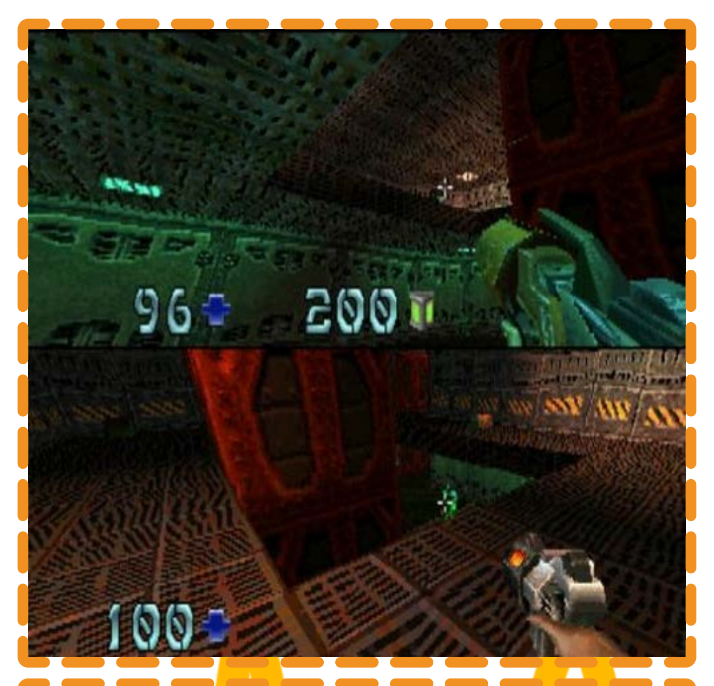


¿Se ha caído? No importa, ¡dispárale!

disfrutar en gran manera de un juego del género en el mundo de las consolas. El joystick responde con precisión a los cuatro ejes fundamentales de cualquier FPS (moverse, disparar, recargar y saltar), haciendo uso tanto de los sticks como del resto de los botones. Y a diferencia de otros títulos, aquí casi no necesitas tiempo para acostumbrarte a los controles, sino que te sientes cómodo con ellos desde el inicio. ¿Por qué? Por la sencilla razón de que la jugabilidad ha sido especialmente diseñada para el joystick de PlayStation y no simplemente porteada del juego de PC. Esto hace del Quake 2 un juego que se disfruta plenamente con el pad.

Duración

Jugando en Single Player el juego es muy entretenido y adictivo, aunque no es muy largo y tampoco invita a volver a jugarlo, al menos en el corto plazo. Sin embargo la cereza del postre es, sin lugar a dudas,



El multiplayer es muy adictivo

el Modo Multiplayer en el cual podéis jugar con 2, 3 y hasta 4 jugadores. En este aspecto el juego logra todo su potencial haciendo que, una vez que habéis terminado la campaña en solitario, conectéis el Multitap y os pongáis a jugar las diferentes campañas con amigos durante horas, horas y horas.

Conclusión

Si hoy en día los FPS en consolas son moneda corriente, esto ha sido gracias a juegos como el Quake 2. Sencillamente uno de los mejores FPS de la PlayStation, con una gran jugabilidad, que se disfruta de a uno pero que sin dudas es ideal para pasaros tardes enteras jugándolo con amigos.

Guly



¿Quieres salsa de tomate?

ANALISIS





1-2 JUGADORES

DEPORTES

DATA EAST 1994



Durante la época en que SNK destacaba por sus grandes juegos de lucha, debía mantener su consola con otro tipo de juegos en el catálogo a parte de la lucha, así que en 1994 lanzó un original juego de deportes, Wind Jammers (Flying Power Disc en Japón). El juego era original porque trataba de tirarse un frisbee uno a otro y conseguir meter gol (como si fuera una evolución del Pong).

Gráficos:

Unos sencillos sprites son suficiente para cumplir su función, tanto los personajes, como la cancha, como el disco se ven bien. A parte está todo el repertorio de efectos visuales del frisbee en los tiros con efecto y los tiros especiales de cada personaje. El efecto de polvo cuando cae el disco o cuando un personaje se lanza por el suelo para coger el disco, está bien conseguido.

Sonido:

Cada personaje tiene unas cuantas voces, las voces de los tiros especiales de cada uno son en el idioma de su propio país. El sonido del disco cuando se lanza normal o cuando se cae está bien conseguido ya que parece el de un frisbee de verdad. A parte, al igual que de efectos visuales, está todo el repertorio de sonidos de los tiros especiales y el sonido de los rebotes y los goles, que son bastante exagerados para dar espectacularidad al juego.

La música no destaca mucho con tanto efecto sonoro exagerado, pero al menos acompaña bien al desarrollo de la partida.

Jugabilidad:

El juego tiene 6 personajes diferentes cada uno con una fuerza y velocidad distintas, con más fuerza, más rápido irá el disco al ser lanzado y más empujará al rival al parar el frisbee y menos nos empujará a nosotros al pararlo, con más velocidad, más rápido será el personaje a la hora de moverse y más fácilmente llegaremos de punta a punta de la cancha para interceptar el disco.

Los personajes son los siguientes: La japonesa Hiromi Mita y el inglés Steve Miller (el coreano Beeho Yoo en la versión japonesa, es curioso que cambien el nombre y la nacionalidad y usen los mismos sprites), estos dos son rápidos y flojos. El español Jordi Costa y el italiano Loris Biaggi, están equilibrados tanto en

fuerza como en velocidad. Por último el estadounidense Gary Scott y el alemán Klaus Wessel, son lentos y fuertes.

Una vez decidimos el personaje podemos jugar el modo arcade donde jugaremos 6 partidas contra los 6 personajes en 6 canchas distintas. También podemos jugar contra otra persona, en este caso también decidiremos la cancha donde jugar, las 6 canchas distintas varían en la zona de puntos y la anchura ente otras cosas y son:

Beach: estrecha y con la zona de 3 puntos en los laterales y la de 5 puntos en el centro.

Lawn: ancha y como la anterior la zona de 3 puntos



Lanzamiento especial del italiano

en los laterales y la de 5 puntos en el centro.

Tiled: estrecha y con la zona de 3 puntos en el centro y la de 5 puntos en los laterales.

Concrete: ancha y como la anterior la zona de 3 puntos en el centro y la de 5 puntos en los laterales. Además tiene un par de pivotes en los laterales de la red donde el disco puede rebotar.

Clay: ancha y con la zona de 3 puntos en los laterales y la de 5 puntos en el centro. Además tiene un par de pivotes en el centro de la red donde el disco puede rebotar.

Stadium: la cancha más ancha de todas y con la zona de 3 puntos en los laterales y la de 5 puntos en el



Lanzamiento especial del español

centro.

Una vez empezamos a jugar vemos que el objetivo es sencillo, meter los más goles posibles para ganar y parar el ataque del contrincante. Como se ha visto antes, hay zonas de gol que valen 3 puntos y zonas que valen 5 puntos, lógicamente intentaremos colar el frisbee en los 5 puntos, además, si el disco cae en medio del campo del rival, nos llevamos 2 puntos. El partido se hace al ganador de dos sets, un set se gana cuando uno llega a 25 puntos o teniendo más puntos que el otro jugador una vez se acabe el tiempo del set (99 segundos). Si hay empate, cada uno se lleva un set, así que si al final del partido hay empate a dos sets, se hará la muerte súbita, el primero que marque gana.

El sistema de juego es sencillo e intuitivo, al recibir el



Ha golpeado el disco y está cargando el tiro

disco debemos decidir rápido lo que vamos a hacer porque si antes lo lanzamos, más rápido irá y más difícil para el contrincante será pararlo. Podemos lanzar de 3 maneras: lanzamiento normal, es un lanzamiento recto en la dirección que queramos (arriba, abajo y las diagonales hacia atrás hacen que el disco se lance más vertical y rebote más), lanzamiento en globo, pasa por encima del otro jugador, y lanzamiento con efecto, se le da efecto al disco y es más difícil saber dónde irá, el efecto es tan fácil hacerlo como hacer una media vuelta hacia adelante (por arriba o por abajo) con el joystick antes de darle al botón.

El rival nos intentará colar el disco por algún sitio que crea que no podremos llegar, así que es importante que después de lanzar nosotros, nos vayamos colocando donde creamos que es mejor, para así atrapar



Lanzamiento con efecto

el disco más fácilmente. Si no llegamos corriendo podemos lanzarnos por los suelos para atraparlo, esto tiene bastante alcance y nos salva muchas veces de que nos metan gol.

Si vemos que el frisbee nos viene encima, podemos darle un golpe para elevarlo y cargar un lanzamiento especial. Aquí el lanzamiento normal se convierte en el lanzamiento especial y diferente para cada personaje, en principio es el lanzamiento más potente y extraño de cada uno. El lanzamiento en globo se convierte en un súper lanzamiento en globo más rápido y potente. El lanzamiento con efecto se convierte en súper lanzamiento con efecto, más rápido, potente y



Cada personaje tiene sus pros y sus contras

con más efecto. Si interceptamos uno de estos lanzamientos especiales sin necesidad de lanzarnos al suelo tenemos la posibilidad de devolver el lanzamiento al contrario y más rápido de cómo iba, aunque hay que ser muy rápido para hacer esto.

Duración:

Una vez se domina el juego el modo arcade dura unos 40 minutos como mucho, así que la gracia del juego está en jugar contra otras personas.

Conclusión:

Al ser un juego con un sistema sencillo e intuitivo y al tener un desarrollo muy dinámico, se vuelve divertido y adictivo y a día de hoy sigue siendo una buena opción para divertirse con los amigos.

ElMestre



Las diferentes canchas



SEGA MOUSE



En la era de las 16 bits, había 2 periféricos bastante curiosos tanto para Super Nintendo como para Mega Drive, el primero era el Bazuca y el segundo el ratón (mouse). Recuerdo bastante bien que había varias personas que tenían el de Super Nintendo debido a que venía con el Mario Paint, sin embargo nunca conocí a nadie que tuviese el de Mega Drive, así que siempre me quedó la curiosidad de saber con qué juegos era compatible o si tenía juegos exclusivos para su uso.

El Sega Mouse (también conocido como Mega Mouse) fue lanzado por Sega en 1994 y tuvo cambios en su diseño al lanzarse en los diferentes mercados. El ratón que llegó a Japón y Europa es idéntico salvo por el color de los botones, mientras que el que se lanzó en América era totalmente distinto, tenía más botones (A,B,C y Start) era totalmente de color negro y era un poco más grande.



Versión Japonesa



Versión Europea y Americana

Como suele pasar con estos periféricos, el número de juegos compatibles no es excesivamente elevado, sin embargo son más de los que parecen. Algunos de los juegos compatibles también lo son con el Menacer, como Snatcher, Body Count o el juego del salvaje oeste Mad Dog McCree. Debido a que ya le dediqué esta sección a ese periférico en el número 05 de la revista no voy a volver a comentarlos.



Mad Dog Mc Cree



Snatcher



Body Count

Y ahora comentaré de manera breve algunos juegos compatibles con el Sega Mouse

Wacky Worlds Creativity Studio: Como su título indica es un juego creativo, podemos ir poniendo "pegatinas" de personajes y objetos animados en los diferentes escenarios e interactuar con ellos, también se pueden crear y modificar músicas. Quizás lo más curioso de este título es la aparición de personajes de Sega como Sonic o Toe Jam and Earl.

Jimmy White's 'Whirlwind' Snooker: Este es un juego de Snooker (una variante del billar).





Wacky Worlds Creativity Studio

Jimmy White's 'Whirlwind' Snooker

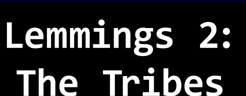
Lemmings 2: The Tribes: Lemmings 2 sigue fielmente los pasos de su antecesor, aunque esta vez hay más habilidades disponibles para las diferentes tribus Lemming, lo cual significa a que nos tocará pensar más que antes.

Nobunaga no Yabou: Haouden y Nobunaga's Ambition: Son juegos de estrategia basados en el Japón feudal.

Shanghai II: Dragon’s Eye: Es un juego de mahjong, un popular juego de mesa chino.

Populous II: Es un “simulador de Dios” o lo que es lo mismo, tendremos que hacer que nuestro pueblo prospere y derrote a sus rivales.




Lemmings 2: The Tribes



Nobunaga’s Ambition



Shanghai II: Dragon’s Eye

My Paint: The Animated Paint Program (Sega Mega CD): Juego creativo, basado en dibujar y colorear.

Eye of the Beholder (Sega Mega CD): Clásico juego de avanzar por mazmorras y laberintos llenos de enemigos.

The Secret of Monkey Island (Sega Mega CD): Es una famosísima y divertida aventura gráfica donde se parodian historias de piratas.

Urusei Yatsura: Dear My Friends (Sega Mega CD): Aventura basada en el manga Urusei Yatsura (conocido en España como Lamu). Solo salió en Japón.



Populous II



Eye of the Beholder



Urusei Yatsura: Dear My Friends

Hay algunos juegos más compatibles con el Sega Mouse, esto es solo para que os hagáis una pequeña idea, y si os entra la curiosidad busquéis por vosotros mismos.

Skullo

REVISIÓN

STREET FIGHTER

ALPHA GENERATIONS

En el número anterior comenté la película Street Fighter Alpha, y entre las cosas malas que mencioné de ella dije que habían desaprovechado la oportunidad de contar la historia de Akuma o la relación entre este y Ryu. Por fortuna unos años más tarde salió esta película, que se centra exactamente en eso. ¿Valdrá la pena verla?

Título: Street Fighter Alpha Generations
Dirección: Ikuro Kuwana
Producción: Kaoru Mfaume
País: Japón
Año: 2005
Duración: 45 minutos



La saga Street Fighter Alpha sucede entre el primer y segundo Street Fighter, así pues nos encontramos a unos personajes más jóvenes e inexpertos. El enemigo final de Super Street Fighter II Turbo (Akuma) hace aparición en esta saga donde se dan detalles importantes para la historia de Ryu, como que fue él quien mató al maestro Gouken o que esta "poseído" por una energía maligna pero muy poderosa que también puede poseer a Ryu. La intención de Akuma es que eso suceda y tener un combate a muerte contra el discípulo de su fallecido hermano.

Historia de la película:

La película empieza contándonos la historia de Gouki (Akuma) y Gouken, entrenados por Goutetsu. El hecho de que Gouki esté usando el Hadou oscuro acabará en tragedia y marcará totalmente su destino como luchador. Tras esto la historia se centra en Ryu, quien ha vuelto al abandonado dojo de su maestro, donde se encontrará con Gouki de nuevo, teniendo que elegir si quiere seguir sus pasos o no.

De primeras vemos que el protagonismo cae en Ryu y Akuma, en el videojuego no se explica con demasiados detalles la relación entre ambos, pero lo poco que sabemos esta respetado en la película, añadiéndole además más personajes y dándole un sentido más "personal" a todo.

Resumen de la película (contiene Spoilers)



Lo primero que nos encontramos es a lo que parece ser Gouki (Akuma) poseído peleando contra un anciano que resulta ser su maestro, tras el fin del combate la historia empieza a contarse desde el principio, con los hermanos Gouki y Gouken entrenados por Goutetsu. El principal problema de esta situación es que Gouki quiere usar el Dark Hadou (una especie de técnica prohibida que consume a los luchadores al mismo tiempo que los vuelve muy poderosos) y su maestro y hermano no lo quieren permitir por miedo a que lo consuma. Con ellos también vive Sayaka, la hija del maestro, que parece tener una relación muy estrecha con ambos hermanos (especialmente con Gouki). La resolución de todo esto es lo que nos han mostrado al principio de la película, nadie puede evitar que Gouki quede consumido por el Hadou Oscuro, convirtiéndose en el personaje que todos conocemos del videojuego.

Ahora la historia continua con un salto temporal, vemos a Ryu que va a la tumba de su maestro (Gouken) y al volver a su antiguo hogar se encuentra con Gouki, (que ya muestra su clásico aspecto del videojuego) quien lo mira fijamente mientras crea una atmosfera digna de película de terror, Ryu le reta pero Gouki se marcha sin mas, tras esto Ryu despierta, pensando que ha sido una pesadilla. En ese momento aparece un viejo monje, que resulta ser un maestro de artes marciales que se ofrece a entrenar a Ryu para que esté preparado en caso de tener que enfrentarse contra Gouki. Tras esto empieza un combate donde el viejo maestro demuestra conocer las técnicas que Ryu utiliza, venciéndole con facilidad, convirtiéndolo en su discípulo forzado.



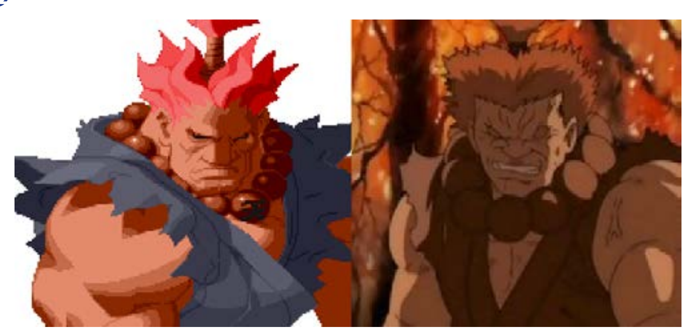
Tras vivir una temporada con el monje y su nieta (Fuka), Ryu termina contando parte de sus recuerdos del pasado, como que se crió en un templo, como terminó entrenando con Gouken y como presenció su muerte. En ese momento aparece Sakura, fan incondicional de Ryu que termina acompañándoles a casa del viejo monje para poder pelear contra su ídolo. Es en esa pelea cuando Ryu comprenderá el significado del porque necesita luchar contra Gouki, y partirá al día siguiente para poder enfrentarse contra el asesino de su maestro.

En ese momento aparece Ken, que va en busca de Ryu pero el viejo monje no le deja continuar, ya que considera que es el destino de Ryu y Gouki enfrentarse. Mientras le cuenta a Ken que es exactamente el Hadou y las consecuencias que tiene para los guerreros que lo usan (incluyendo la aparición fantasmal de las almas consumidas por esta técnica maldita), los dos karatekas tienen un duelo a muerte donde Ryu se verá forzado a usar el Hadou oscuro para poder ponerse a la altura de su rival.

Mientras el combate se resuelve dejando a ambos luchadores muy dañados, el viejo cuenta que fue el quien crió a Ryu a petición de Gouken, dejando entrever que lo más seguro es que su padre sea Gouki. Tras el combate, Ryu abandona la ciudad para continuar su entrenamiento. FIN

Los personajes

Gouki (Akuma): Personaje central de la película, que nos cuenta su historia antes de convertirse en el personaje del videojuego. Gouki es uno de los discípulos de Goutetsu, pero en su búsqueda por ser el más fuerte es atraído por el Hadou Oscuro, una técnica prohibida. El uso de esta marcará su destino finalmente convirtiéndolo en un endemoniado luchador obsesionado con un combate a muerte y con que Ryu siga su camino para ser más poderoso.



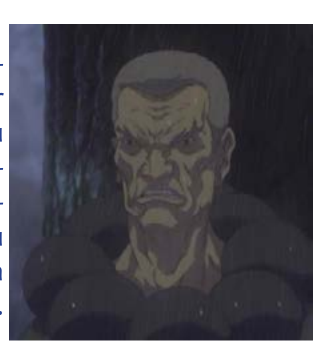


Gouken: Maestro de Ryu y Ken y hermano de Gouki, muere asesinado por él. Su historia en el videojuego es la misma (hasta que lo resucitaron mágicamente) aunque su diseño es muy diferente al diseño "oficial" que había de Gouken y es que, aunque no había aparecido oficialmente en un videojuego cuando salió esta película, el diseño de "maestro grande, corpulento con barba" que se terminó usando en Street Fighter IV ya había sido usado en algunos mangas y películas anteriores, siendo el diseño de esta película algo totalmente inventado.



Sayaka: Hija de Goutetsu, vive junto con él, Gouken y Gouki. Tiene una estrecha relación personal con Gouki, pero no consigue evitar que caiga en el Hadou oscuro. Es otro personaje inventado para esta película.

Goutetsu: Maestro de Gouki y Gouken, intenta evitar que Gouki caiga en el Hadou oscuro, pero al no conseguirlo se enfrenta a él, muriendo a las manos de su alumno. Oficialmente no ha aparecido en los videojuegos.



Ryu: Alumno de Gouken, entrena ciegamente para ser el más fuerte. En esta película se muestra su lucha interna por no acabar como Gouki, y sus dudas ante enfrentarse o no contra él, al igual que pasaba en el juego. Pese a que no hay ninguna confirmación oficial en el juego, en esta película se deja caer que podría ser hijo del propio Gouki.

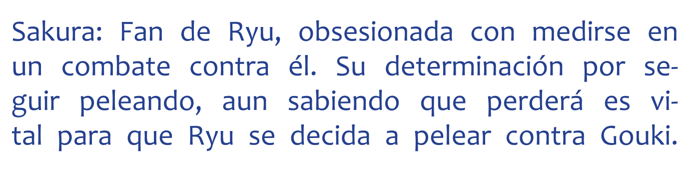






Ken: Alumno de Gouken, chico de mundo, millonario y extrovertido. Su papel en la película es muy pequeño, siendo casi anecdótico, pero viene a demostrar que Ken teme que Ryu siga los pasos de Gouki. En el juego, la relación de amistad entre Ryu y Ken es la misma, aunque no se profundiza demasiado en "que haría Ken si Ryu se volviera como Gouki".

Sakura: Fan de Ryu, obsesionada con medirse en un combate contra él. Su determinación por seguir peleando, aun sabiendo que perderá es vital para que Ryu se decida a pelear contra Gouki.









Monje: Es un viejo maestro de artes marciales, al parecer está informado sobre lo que sucedió entre Gouki y Gouken, además de conocer la existencia del Hadou y de sus consecuencias. Es un personaje inventado para la película.

Fuka: Nieta del viejo monje, fue criada por este y no se especifica mucho más. Quizas guarde relación con Gouki, Gouken o el propio Ryu. Es un personaje inventado para la película.



Conclusión:

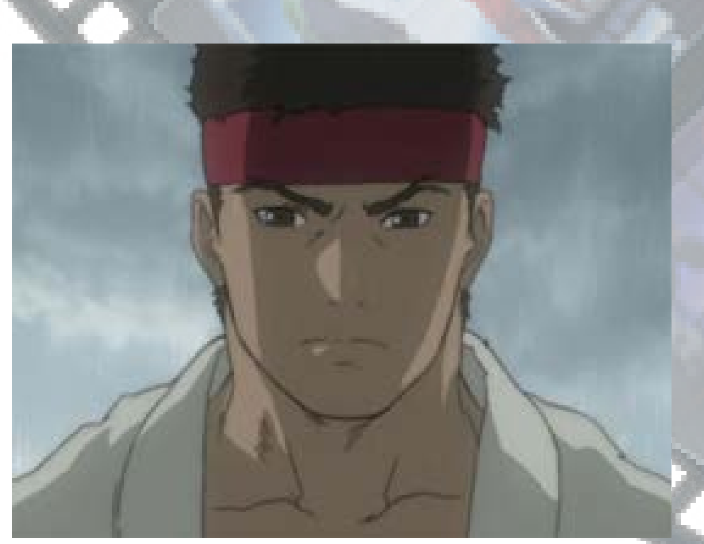
SF Alpha Generations es una película bastante rara, no es la típica película de videojuego con muchísimos combates impresionantes, es más bien una película centrada en las emociones de los personajes, mostrando tristeza, miedo y desconfianza y cuando pelean, los combates suelen ser más físicos que a base de ataques especiales (cosa que agradezco). El estilo de dibujo también es muy diferente a lo esperado, alejándose del "anime convencional" dando un aspecto serio, triste e incluso horrendo (la pelea entre Gouki y Ryu es un buen ejemplo) que a mí personalmente me encanta, otra cosa que me gusta de la película es su aspecto sobrio y calmado que se cambia por momentos oscuros y terroríficos que pegan mucho con la seriedad de la película. Es cierto que algunos personajes están desaprovechados (sobretodo Ken) pero los personajes nuevos están bastante bien, aunque en cierto modo no sean nada "novedoso" le dan a la historia el apoyo necesario, para que no todo sean "peleas de videojuego".



Goutetsu regañando a Gouki

En general puedo decir que esta película me ha gustado mucho, aun así he de admitir que es una película bastante rara, que puede decepcionar a los que se esperen algo similar a la mencionada Street Fighter Alpha (comentada el número anterior) o a la increíble película de animación de Street Fighter II. Sin embargo, yo recomiendo echarle un vistazo, ya que vale mucho la pena.

Skullo



Inicialmente Ryu iba a llevar la cinta roja, pero al final se la pusieron blanca





BUENA





WHIRLO
KURINO SANDRA

Los Sandras (también llamados Xandras) son una pacífica raza de color verde con un aspecto algo raro que pertenecen a la saga iniciada por Valkyrie no Boken: Toki no Kagi Densetsu, un juego de Aventura/RPG que apareció en Famicom (NES Japonesa) de la mano de Namco. Dicha saga no ha tenido mucha repercusión en occidente, quedándose sus juegos casi siempre en Japón. La excepción fue el juego que protagonizaba el simpático Whirlo (así renombraron a Krino Xandra o Kurino Sandra en occidente), uno de los Sandra que aparecía en el juego original de Valkyrie y que tuvo su propio juego llamado Xandra no Daib□ken: Valkyrie to no Deai, que fue renombrado simplemente como Whirlo al llegar a las Super Nintendos Europeas.

En ese título, un poderoso ser maligno había soltado una maldición sobre el pueblo de Whirlo condenando a la mayoría de su población a una muerte segura, uno de los afectados es el hijo pequeño del protagonista, lo que provoca que este se decida a iniciar su aventura en busca de una cura para su pueblo. El juego resulta ser un plataformas de acción con ligeros toques de aventura (por ejemplo, interactuar con otros personajes) bastante simpático, incluyendo muchas animaciones graciosas para su protagonista (que nos podían causar más de una muerte, debido a que nos mataban de un golpe), bonitas músicas y escenarios variados que transmitían muy bien el espíritu mágico del juego. Curiosamente este juego solo tuvo distribución en algunos países de Europa de manera muy limitada, siendo España el centro de la mayoría de copias, con lo cual es bastante raro de encontrar, convirtiéndose en uno de los juegos más caros del catálogo de Super Nintendo.

Además de su participación directa en los otros capítulos de la saga Valkyrie (aparecidos para Arcade o PC Engine), también ha tenido apariciones en algunos juegos de Namco, como es el caso de Sugoroku Adventure: The Tower of Druaga (Arcade), Namco Wars (Wonderswan Color) y Namco X Capcom (Playstation 2) donde aparecía junto con algunos personajes de su universo y también ha tenido un pequeño cameo en Mr. Driller Ace: Strange Bacteria de Game Boy Advance. Debido a la escasa presencia en occidente de la saga a la que pertenece y a la mala suerte que tuvo el juego de Super Nintendo, es difícil pensar que algún día este secundario convertido a héroe tenga más oportunidades, pero en el mundo de los videojuegos nunca se sabe.





Whirlo (Super Nintendo)



Flyer de Valkyrie no Densetsu





Valkyrie no Densetsu (Arcade)



Namco X Capcom (Playstation 2)


¿QUIERES QUE TU WEB,
FORO, BLOG, ETC…
SALGA ANUNCIADO EN
BONUS STAGE MAGACINE ?
PUES ENVIAMOS UN MAIL A
BONUSSM@HOTMAIL.COM
Y TE OFRECEMOS
UN ESPACIO



El mundo de los Famiclones - Parte 3: Cartuchos piratas: Origen y características

Finalmente hemos llegado a la tercera parte de este extenso mundo, y no hay que dejar de lado una de las cosas más importantes de los videojuegos, por supuesto que eso son los juegos, y en este caso los piratas chinos atacaron con todo para bien y para mal. En esta ocasión voy a hablarles solamente de las características de los cartuchos piratas, ya habrá tiempo para hablar de juegos y del extenso catálogo de los famiclones que podían jugar los jugadores de países emergentes.

De entrada solo puedo decir que son muchísimos los puntos negativos de los cartuchos piratas, aunque también podemos ver el lado bueno (bajos precios), quizás solamente aquellos que tuvimos que convivir con la piratería sin tener ni la menor idea de la existencia de un producto original. La idea de este artículo es contar un poco el origen, distribución y características de estos cartuchos piratas como ya se hizo en el número pasado con el hardware de los clones.

ORIGEN Y DISTRIBUCIÓN:

¿Cuándo se empezaron a distribuir estos cartuchos? ¿Quien diseñó estas carcasas que dejan ver a simple vista la diferencia con un cartucho de Famicom original? Los que diseñaron las portadas de los juegos ¿Son los mismos que los de las carcasas? ¿Cuantos cartuchos piratas se han vendido? ¿Quién se encargaba de la distribución? y un sin fin de preguntas son las que uno se puede hacer y lamentablemente no hay datos precisos para responder.



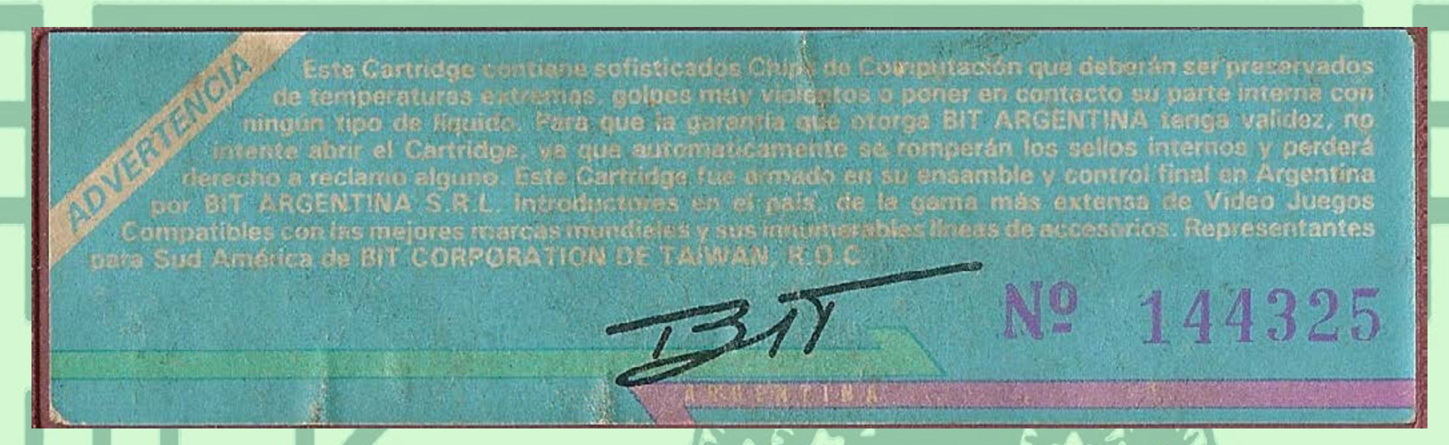
Cartuchos actuales



Imagen "BitArgentina"

Si se sabe de algunas empresas de China, Taiwan y Hong Kong que han distribuido sus propios cartuchos como Whirlwind Manu, Bit Corp., NTDEC, Game Star, NT, etc o el caso particular de Rusia con Steepler Ltd. que incluso llegó a tener un acuerdo con Nintendo para evitar la distribución de consolas piratas de Sega en la Rusia de los años '90; y también estaban aquellas que desarrollaron sus propios juegos piratas como Hummer Team, Micro Genius, Cony Soft, Super Game, etc.

Hoy en día el desarrollo y distribución de estos cartuchos sigue como si nada en todos los países que dominaron el mercado de videojuegos los Famiclones. Pese a esto, todavía no se sabe que empresa China se encarga de esto, quien sigue con la distribución a los demás países. Por



Etiqueta trasera de los cartuchos Bit Argentina

lo general son cartuchos de una calidad extremadamente pobrísima (tanto en el plástico de la carcasa, como en la plaqueta), con caratulas adaptadas a estos tiempos y la tendencia general marca que los cartuchos son 4 juegos integrados y por supuesto que también están los famosos "9999999 in 1" que se resisten a abandonar el mercado. No quedan dudas de que la mayoría de la gente ya es muy consciente de que estos cartuchos son 100% de origen chino, nadie los compra, pero por alguna razón están en cada tienda de videojuegos, de hecho si hoy uno va a una tienda a comprar un juego de "Family" es probable que el vendedor te mire con una cara rara.

DISEÑO DE CARCASAS Y PORTADAS:

Imagino que todos los lectores de esta revista ya conocen perfectamente como es un cartucho original de NES y como es uno original de Famicom, dejando de lado que en este caso suelen existir muchas variantes de color pero también de diseño (como los de Konami). Mientras que los cartuchos piratas de 72 pines están basados en los de NES, los de 60 pines hacen lo respectivo con el diseño del cartucho de Famicom. Es un hecho de que hay varios fabricantes de carcasas no solamente en China sino que también en los países que consumían estos productos, dada la posibilidad de encontrar pequeñas variantes en la carcasa es imposible decir cuál es el diseño "oficial" pirata, pero lo que sí está claro es que la gran mayoría imita el diseño de un cartucho de Famicom original sea del color que sea. Hablando de color, un cartucho de Super Mario Bros de Famicom es si o si amarillo, en el caso de un Super Mario Bros pirateado, esta carcasa



Marios originales VS. Marios Piratas

podía ser de cualquier color, y a veces podíamos encontrar un diseño diferente en la tapa en caso de que fuera otro el fabricante que se encargó de eso. Los cartuchos normalmente venían sueltos sin ninguna caja ni manual, salvo muy pequeñas excepciones de algunos juegos desarrollados completamente por piratas, muchas veces incluían una cajita de plástico transparente con variedades de color que protegía al cartucho, esto dependía más que nada de la tienda donde uno iba a comprar, tranquilamente podías recibir el cartucho suelto.



Cajas protectoras para los cartuchos

Existían tiendas que tenían hasta sus propias cajas de plástico, probablemente como una



Muchos juegos piratas cambiaban el nombre

especie de publicidad. Normalmente estas porquerías no hacían más que ocupar espacio de más y molestar; su diseño también podía variar dependiendo de su fabricante, una vez más también había muchas industrias nacionales dedicada a fabricar estas cajas protectoras de plástico. Otras venían con unas cajas de cartón selladas, que le daban a los cartuchos como una apariencia más "seria y oficial". Una empresa que uso mucho esta tendencia fue la compañía taiwanesa Bit Corp. que tenía una sucursal en Argentina y distribuía los cartuchos en dicho país con sus propias cajas bajo el nombre de Bit Argentina S.R.L. y curiosamente hasta contaban con una garantía.

Estos cartuchos también tenían etiquetas traseras propias, y nuevamente variaban según el distribuidor o fabricante, algunos cartuchos directamente no llevaban nada ya que la mayoría venían con las indicaciones grabadas en el mismo plástico. Normalmente las indicaciones venían escritas en inglés.

Ahora hablemos de las portadas. Son un mundo aparte. Nuevamente no se sabe el origen de estas. Claramente son un de una calidad que no se puede comparar con un juego original, y van desde imitaciones totalmente exactas, mientras que otras se les eliminaba toda referencia a títulos, nombres empresas oficiales, logos y hasta personajes (caso común el de Mario) para evitar problemas legales, y como no, estaban las engañosas que ponían algo moderno para vender más, esta tendencia es la que se usa actualmente. No faltaban las más bizarras que ni un ser humano completamente fumado podría idear. La falta de control sobre estas portadas, provocaba que los piratas pudieran hacer los que se les diera las ganas, poner imágenes engañosas, títulos mal escritos, portadas puestas al revés, portadas erróneas, títulos engañosos como el de "Rockman 7" y un montón de injusticias más.

CALIDAD DE LOS CARTUCHOS:

La calidad del plástico de estos cartuchos no es del todo mala pero no se puede comparar nunca con un cartucho original de Famicom o uno de los cartuchos súper resistentes de NES. Hay que tener en cuenta que hoy por hoy los cartuchos piratas que se venden, vienen con un plástico de pobrísima calidad de muy poca durabilidad. El hecho de no ser 100% resistentes, derivaba en que muchos jugadores se terminaron quedando con la plaqueta sola.

Estas plaquetas si variaban mucho de calidad, mientras que las de principios de los '90 eran grandes, contenían muchos chips y capacitores, con el tiempo el tamaño se fue reduciendo hasta llegar a algo completamente absurdo y si, de muy poca durabilidad, pero los cartuchos que se vendieron en los '90 rara vez traían problemas, hoy por hoy siguen funcionando de maravillas, algo raro de ver en una plaqueta actual. Si vemos unas de estas plaquetas en la gran mayoría de los casos podremos ver una o varias gotas negras como las que contienen los Famiclones NOAC.

NesBeer



Con el tiempo las plaquetas redujeron su tamaño y calidad

ESPECIAL HALF-LIFE





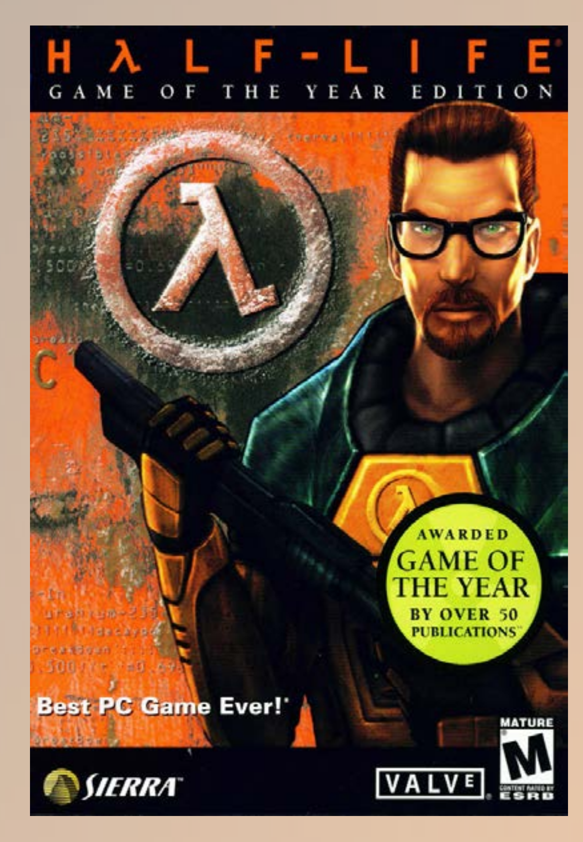








ESPECIAL HALF LIFE



Si hacemos un poco de memoria y nos trasladamos a mediados los años ‘90 fijándonos como siempre en la temática que trata esta revista, nos vamos a encontrar con un mercado de consolas totalmente dominado por Nintendo y Sega, también los años del “verdadero” comienzo de los juegos 3D con Super Mario 64, el nacimiento de una nueva competidora, una tal PlayStation de la mano de Sony, y tres géneros que claramente eran los dominadores y los más explotados en aquellos tiempos: Beat ‘em ups y juegos de lucha en 2D por el lado de los Arcades, y la guerra de los juegos de plataformas que ya veníamos arrastrando de los años ‘80 por el lado de las consolas. Pero aparte de eso estaba la PC, que era como un país aparte en los videojuegos, un mundo lleno de aventuras gráficas, en donde poquito después empezaban a nacer los juegos de estrategia y los First Person Shooters (abreviado FPS) o juegos de disparos en primera persona.

Hoy probablemente los FPS ya nos tienen hartos a todos de tanto producto que no para de salir, a tal punto que no queremos saber más nada con este género. De todos modos el especial de este número es dedicado a una saga de disparos en primera persona, que a diferencia de los actuales FPS, le tocó nacer en una época en el que el género estaba en plena evolución, donde en un principio apenas podíamos elegir para jugar juegos como Wolfenstein 3D o Doom, y un poquito más tarde Duke Nukem 3D, Doom 2, Quake I y Quake II, la desconocida saga Marathon (exclusiva para los usuarios que usaban los ordenadores Macintosh) y Star Wars Dark Forces, entre otros, mientras que en consolas apenas era GoldenEye 007 el que marcaría el rumbo del género.

Hace 17 años en 1996, de la mano de dos ex-empleados de Microsoft (Gabe Newell y Mike Harrington) que se dedicaban exclusivamente a trabajar para el sistema operativo de la compañía, fundaron VALVe Corporation, una empresa dedicada a los videojuegos que años más tarde crearía la plataforma digital Steam, y que incluso hasta hace muy poco anunció su propia consola de videojuegos. Pero por supuesto que para saltar a la fama antes de todo esto, tan solo le bastó con crear el revolucionario Half-Life, un excelente FPS que sin dudas marcó un antes y un después dentro de su género, pero también en el mundo de los videojuegos, considerado por muchos como uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos. Hoy por hoy esta saga sigue en pie a la espera de su tercera entrega (sin contar expansiones), pero el mundo Half-Life pese a tener tan solo 2 juegos con dos expansiones cada uno (hasta el momento), es un mundo mucho más grande que eso. De hecho se anunció hace muy poco una película sobre el juego luego de un acuerdo entre Gabe Newell y nada menos que el cineasta J.J. Abrams, creador y productor de series y películas como Lost (Perdidos en España), Alias, Misión Imposible IV, Super 8, Person of Interest, entre otras. Aquí comienza la travesía de la saga en la que su primer juego fue considerado “Game of the Year” (Videojuego del Año) por más de 50 publicaciones alrededor del mundo.



HλLF LIFE (1998)

En 1997 a un año de su fundación, VALVe Corporation presentó el primer tráiler oficial de su primer juego en desarrollo, un FPS en 3D bastante ambicioso con toques de terror que usaba el motor de juego de Quake 2 llamado Quake Engine perteneciente a Id Software, pero que al poco tiempo se lo descartó y se lo cambió por un motor de juego propio el cual logró mejorar los “esqueletos” de los personajes, además de tener soporte con Direct3D. Lo que pudimos ver en este tráiler, fue un pequeño recorrido por las oficinas de Black Mesa, y una demostración de la jugabilidad del juego que claramente no terminaba de ser pulida, y lo peor es que daba la sensación de que el juego iba en cámara lenta. En ese mismo tráiler se anunció que Half-Life estaría completamente listo para Noviembre del mismo año, y pese a todos esos errores que se podían remarcar, el juego género una gran expectativa. Sus creadores pretendían que el juego saliera a competir contra Quake II (quizás una de sus mayores inspiraciones junto con Doom), pero VALVe decidió que Half-Life necesitaba una revisión bastante importante antes de salir al mercado. VALVe al ser un estudio pequeño en aquellos tiempos buscaba una empresa que le distribuya el juego y le hiciera la publicidad. Justo Sierra Online (hoy en día Sierra Entertaiment Inc.) buscaba un juego de acción en 3D basado en Quake II y lo pudo encontrar en lo que estaba desarrollando VALVe, así que la publicación de Half-Life ahora estaría a cargo de Sierra Online.

El juego siguió con algunos retrasos en 1998, pero el mismo año antes de la salida del juego aparecería una demo llamada Half-Life: Day One. La particularidad de Day One, es que fue diseñado a partir de acuerdos OEM que significa “Original Equipment Manufacturer”, (en español se traduce como Fabricante de equipamiento original), estos acuerdos por lo general consisten en la unión de dos empresas que buscan vender un software en conjunto con un hardware (un buen ejemplo es una computadora que viene con Windows instalado); en este caso Half-Life: Day One se distribuyó con algunas placas de video por lo que es muy exclusivo y hoy en día es prácticamente imposible conseguir esta demo. Lo interesante de esta versión es que se puede echar un vistazo a lo que sería una versión beta del juego, en donde luego si se lo compara






IMλGENES DE Lλ VERSIÓN BETλ DE HλLF LIFE

con el juego original queda claro que se fueron corrigiendo muchos detalles. Finalmente luego de tantos retrasos, el 19 de Noviembre de 1998 saldría a la venta el esperado Half-Life, que rápidamente logró ganarse el corazón de la prensa mundial.

En un principio Half-Life es un juego lento y muy pasivo, que de una forma muy inteligente, única y original nos introduce en el mundo de las oficinas y los laboratorios subterráneos de Black Mesa Research Facility, los cuales se encuentran en algún lugar de Nuevo México. Esta forma analítica y calmada de presentarse puede que a los más desesperados por disparar tiros no les guste para nada y les parezca aburrido. De todas formas Half-Life al ser un juego constante sin cortes, significa que no tiene escenas cinemáticas, entonces el argumento se va a desarrollando perfectamente mientras vamos jugando, y por lo tanto obliga en un principio a recurrir a un introducción lenta, en este caso un recorrido por Black Mesa a través del sistema de transportes del complejo. La originalidad la vamos a encontrar hasta en nuestro personaje, Gordon Freeman, un científico común y corriente especializado en la manipulación de materiales anómalos, aquí no hay nada de un militar o un tipo duro típicos del género. Freeman no está siendo preparado para un combate o una misión militar, es un día más de trabajo en Black Mesa, en esta ocasión algo especial, ya que va a participar en un experimento en donde se tiene que colocar un traje especial llamado “Hev Mark IV”. Todo esto será completamente “vivido” en el juego, nosotros estaremos presentes y nos sentiremos más metidos en el mundo de Half-Life más que nunca.



Al participar del experimento, aparentemente algo sale mal y Freeman abre accidentalmente un teletransportador gigante a un planeta llamado Xen, el cual está poblado de criaturas extraterrestres de varias especies. Estos al ser transportados a los laboratorios, empiezan a atacar a los científicos y personal de seguridad del laboratorio y destruir todo. En el lugar del experimento fallido, luego de ser protegido gracias a su traje y recuperarse de un desmayo, Freeman totalmente desarmado tendrá que ir abriéndose camino por el gigantesco laboratorio subterráneo hasta llegar a la superficie.

El juego en ningún momento deja de sorprender y está lleno de misterios que hasta estos días no se han resuelto, como por ejemplo ¿Quién es G-Man? y un centenar de preguntas de todo tipo que giran alrededor de este personaje. Más allá de que no nos asustemos como jugadores, el miedo, el pánico y el terror en el ambiente se vive como si fuera totalmente real, pero nuestro personaje mudo, estará dispuesto a todo para ayudar a sus colegas y salir con vida. Half-Life no es simplemente un juego de disparos en donde hay que disparar a todo lo que se nos cruza, en este la acción también se ve mezclada por circunstancias de alta complejidad que hay que ir resolviendo acertijos con la concentración del jugador, los que normalmente se los denominaría “Puzles”.

Lo principal es enfocarse en observar detenidamente los obstáculos para buscar el método más adecuado de salir de un lugar y que nuestra salud reciba el menor porcentaje de daño. Algunos puzles se enfocan en el uso del medio ambiente que nos rodea para eliminar un enemigo, como por ejemplo encender una válvula de vapor caliente para rociar a nuestros enemigos. Otro punto que destaca e hizo muy grande a Half-Life, es que el desarrollo del juego no tiene absolutamente ningún corte, es decir, no hay niveles o episodios como estamos acostumbrados, es un mapa gigante de principio a fin en donde sólo aparecerá un pequeño “loading” en algunas ocasiones, pero sin ninguna interrupción de imagen y nada por el estilo. Podemos ir a venir a voluntad propia todas las veces que queramos (salvo pequeñas excepciones) al igual que los personajes que nos rodean, sean aliados o enemigos. La única forma de relajarse en este juego es poniendo pausa, ya que el juego no descansa ni un solo segundo.

Con el ambiente, el argumento, todos los misterios, el estilo fuerte que tiene el juego y la originalidad, ya bastaba para sobresalir en su género, pero a esto encima le tenemos que sumar su motor de juego, GoldSrc, el cual es una modificación en un 70% del Quake Engine que anteriormente había mencionado. GoldSrc (o Gold Source) es ligero, ágil, realista, con sonidos totalmente sorprendentes, y gráficos que incluso hoy en día me cuesta decir que han envejecido. Lo mejor de todo es que corría en casi cualquier PC de la época, por lo que Half-Life entonces era un juego con mucha disponibilidad para cualquiera. Por lo tanto técnicamente el juego superó a todo lo anterior en su género y si encima mencionamos la exquisitez de su jugabilidad, no es extraño que estemos ante un juego que ha sido premiado como “GOTY” por más de 50 publicaciones a nivel mundial.

Lo que se merece una mención especial es la Inteligencia Artificial. Half-Life no solo fue novedoso por muchas de las cosas mencionadas anteriormente, este juego nos daba la posibilidad de relacionarnos con personajes no jugables, toda una novedad para la época. El hecho de que en nuestra aventura nos acompañen cada tanto guardias de seguridad y científicos, logró agigantar mucho más ese realismo que VALVe propuso. La forma de reaccionar de nuestros enemigos en cada acción que nosotros hagamos, deja claramente demostrado el gran trabajo que hizo este equipo con la IA.



Un excelente juego por supuesto que tiene que estar nutrido de un buen arsenal de armas. Entre ellas encontraremos una simple Glock 17 que es el arma que usan los guardias de seguridad, una escopeta Fran-

chi SPAS-12, una MP5 con un lanzagranadas, un revolver Colt Python cargada con un cartucho de balas .347 Magnum, una lanza cohetes, y armas más inusuales que van desde una ballesta hasta armas genéticamente modificadas por los alienígenas de Xen.

Los científicos en el medio del caos también nos han preparado dos armas experimentales, una de ellas llamada Gauss Gun y la otra Gluon Gun. Por supuesto que no puedo no mencionar el arma insignia del juego que es una palanca, la cual en todo el desarrollo del juego no deja de perder ni un solo segundo de protagonismo.

El arsenal de armas de Half-Life también es muy especial y original, y cada arma del juego tiene su importancia, por lo que en ningún momento hay que malgastar munición, ya que en un laboratorio científico es lógico que no sobre la munición. Pero a veces el peor enemigo de un humano, pueden ser los propios humanos que supuestamente "vienen a rescatarnos", así que no significa necesariamente que las armas no sean abundantes en el complejo.

Además de tener un excelente modo de un jugador, también cuenta con un muy aceptable modo multijugador, en donde se desarrollará un combate deathmatch en distintos mapas que no tienen que ver con la aventura. El modo multijugador de Half-Life quizás se vio muy opacado por juegos enfocados al modo multijugador de la propia VALVe, tales como Team Fortress Classic y Counter Strike.

Fue tal el éxito de Half-Life que pronto pudimos ver los ports para consolas a cargo de Gearbox Software (Desarrolladora de juegos como Brothers in Arms y Borderlands), el primero de ellos fue planeado para Sega Dreamcast en el año 2000, pero pronto Sierra Online decidió cancelar el juego debido al momento de crisis que empezaba a crecer en Dreamcast. Esta versión iba a venir incluida con la expansión Blue Shift e iba a ser exclusiva para la consola. Lo que destaca de esta versión es que se duplicaron los poligonos en los modelos de los personajes y las armas. Si bien esta versión nunca tuvo una publicación oficial, por internet se logró filtrar el juego, y está disponible, pero como desventaja el juego no está terminado al 100%. El port que si vio la luz, fue el de Play Station 2, fue en el año 2001 también desarrollado por Gearbox Software. Esta versión también tiene la particularidad de que se le duplicaron los polígonos en las armas, los personajes, y entornos. Su punto más fuerte es que vino con la tercera expansión oficial del juego llamada Half-Life: Decay, totalmente exclusiva para PS2. Aun así hoy se encuentra disponible para PC. La versión de Half-Life de PS2 si bien es muy aceptable, no se logra comparar con el original.

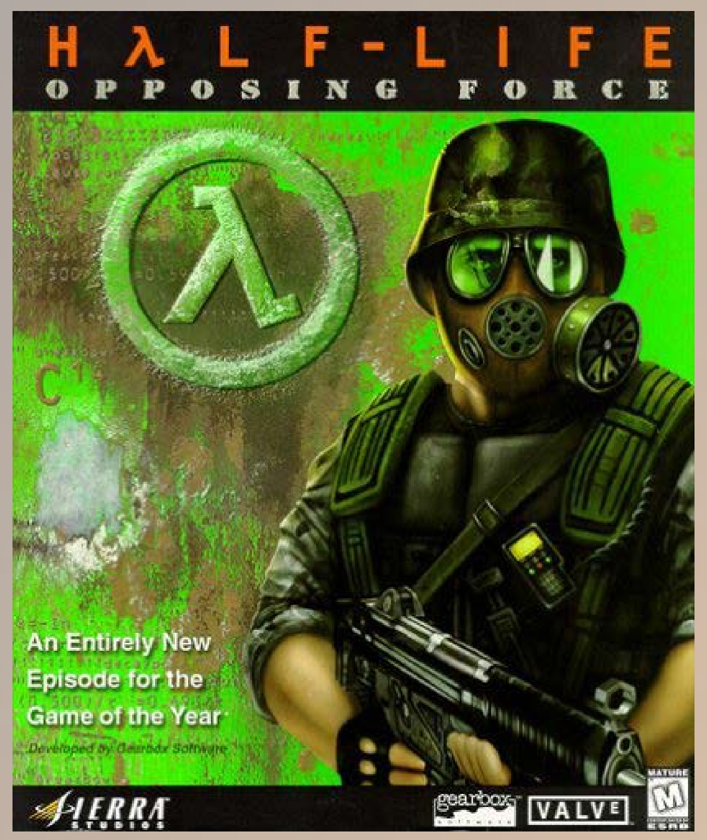
No quedan dudas que Half-Life fue una revolución muy grande para los videojuegos, este tiene una excelente historia pero lo más genial es la forma en la que es contada, sabe cuándo el jugador necesita acción y cuando un pequeño relax, en donde tampoco nos aburriremos ya que seguramente tendremos que resolver algún puzle para poder seguir avanzando en el mapa. Por supuesto que no faltan los que dicen que Half-Life es un juego sobrevalorado, y tendrán sus motivos, en mi humilde opinión se equivocan. Esta historia que fue planeada hace 14 o 15 años, y que se plasmó en esa pequeña gigante incubadora llamada Black Mesa, hasta hoy en día continua y no sabemos en que terminara.





Versión PlayStation 2

HλLF LIFE: OPPOSING FORCE (1999)



"El peor enemigo de un humano, pueden ser los propios humanos" fue una frase que forme anteriormente, y quien haya jugado Half-Life la entenderá a la perfección. No hice mención hasta entonces, pero tras el experimento fallido en Black Mesa el gobierno de Estados Unidos mandó a una fuerza militar especial denominada H.E.C.U. (Hazardous Environment Combat Unit), a exterminar a todos los aliens y "silenciar" a los sobrevivientes, entre ellos Gordon Freeman (quien exterminó a varios soldados en defensa propia), con el motivo de que no se diera a conocer en el mundo este incidente.

Half-Life: Opposing Force fue la primera expansión de Half-Life y salió en 1999 un año después del primer juego. Esta expansión fue planificada por Randy Pitchford (Co-Fundador y CEO de Gearbox Software) y estuvo a cargo de su compañía bajo la supervisión de VALVe. La razón del por qué VALVe le ofreció a Gearbox Software desarrollar esta expansión, fue porque se quería centrar más en otros proyectos (quizás el futuro Steam y el motor Source para Half-Life 2). En un momento se instauró la idea de realizar cambios en el motor de juego, pero se siguió usando GoldSrc tal cual lo conocíamos por temor a que los cambios no fueran positivos e instalarán rechazo en los seguidores que ya se había enamorado de la jugabilidad del primer Half-Life. De todos modos, hubo algunas novedades, como nuevas armas, nuevos personajes, y ligeras mejoras.

El término "Opposing Force" con el que se tituló esta expansión, claramente hace referencia a que ahora el jugador es uno de los enemigos humanos de Gordon Freeman y por la tercera ley de Newton (Ley de acción y reacción). Nosotros tomaremos el papel del cabo Adrian Shephard, un marine de 22 años asignado al H.E.C.U. y enviado a Black Mesa con el fin de cumplir su misión.

Como toda expansión, Opposing Force trae sus novedades que suelen ser algunos extras como armas, pero lo que hace genial a esta expansión, es el hecho de vivir una vez más esta historia desde otro punto de vista. Muchas cosas que quedan "sueltas" en Half-Life sin resolverse, se responden en este juego. La forma en que se inicia la aventura de esta expansión es totalmente contraria a Half-Life, aquí no tendremos un "aburrido vagón" que nos dé un paseo por el complejo. En esta ocasión nos dirigimos a Black Mesa en un Osprey (una aeronave militar) donde somos transportados con otros soldados, pero este es atacado por los aliens. Cada detalle aquí presente que se muestra, le da sentido a cualquier duda que tenemos, como del por qué algunos soldados como el caso particular de nuestro protagonista no portan ningún arma o del porque este no asesina a los sobrevivientes del complejo.

Este recorrido con Shephard nos muestra que la estadía de los H.E.C.U. en Black Mesa no es tan simple como parece, ni tampoco son tan malos después de todo, al parecer también el gobierno les mintió como a los científicos que les habían dicho que serían rescatados. Adrian se despierta en una enfermería, todo su pelotón a muerto y rápidamente a través de una radio se entera de que



los militares ahora tienen la orden de desalojar rápidamente Black Mesa, pero por supuesto que no será nada sencillo.

Si bien el escenario es en el mismo complejo el cual ya lo exploramos bastante con Gordon Freeman, no necesariamente los lugares a visitar serán los mismos, pero aun así muchos de estos lugares se nos harán familiares. Una vez más el argumento del juego se va desarrollando mientras nosotros mantenemos el control de nuestro protagonista, y nuevamente las pequeñas pausas solo las veremos en esas pantallas de "Loading".

Al igual que en Half-Life, en Opposing Force muchas veces seremos asistidos por Guardias de Seguridad del complejo y por científicos, pero además Adrian Shephard también cuenta con compañeros de la marina por lo que el combate en equipo contra Aliens Xenianos será muy recurrente. Existen 3 tipos de compañeros Marine en el juego, los soldados de combate que solo varían en su diseño y en el arma que usan (escopeta, MP5 o Machine Gun), los médicos que nos curaran cada vez que lo dispongamos, y los ingenieros que serán los encargados de eliminar obstáculos como, derribar una puerta sellada. Entre los nuevos enemigos, se presentó la hasta entonces desconocida "Raza X" , que fue creada por los mismos científicos de Black Mesa al experimentar con los aliens de Xen, y las fuerzas especiales denominadas Black Ops, pero ¿Quiénes son estos tipos y cuál es su propósito?. En el Half-Life original Gordon Freeman tuvo un pequeño cruce con este misterioso comando, pero en Opposing Force descubriremos más sobre ellos. Quizás uno de los nuevos NPCs más destacados que se incluyeron, es un guardia de seguridad llamado "Otis" (que en realidad son muchos "Oties"). Los Otis a diferencia de los guardias que normalmente conocemos, son gordos, graciosos y les gustan mucho las rosquillas (como Clancy Wiggun de Los Simpsons, también conocido como Jefe Wiggun/Górgory), y usan una pistola llamada Desert Eagle la cual tiene una mira láser y es más potente que la Glock que usan los otros guardias.

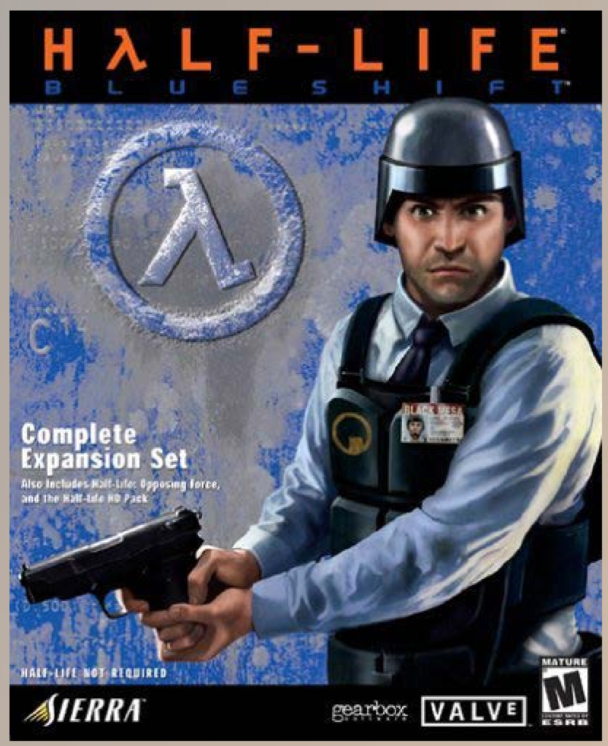


Half-Life Opposing Force también cuenta con un modo multijugador exactamente igual al de Half-Life pero adaptándose a las nuevas armas, personajes y la inclusión de nuevos mapas, aunque una vez más se vio rápidamente eclipsado por los posteriores juegos de VALVe.



Esta expansión o Add-on, si bien no aporta nada nuevo en el apartado técnico y desde ya que está lejos de ser lo que es el primer Half-Life, es una aventura que ningún fan se puede perder y sirvió mucho para reforzar uno de los mejores FPS de la historia. El hecho de poder vivir lo que ya viviste una vez desde otra perspectiva hace a este juego muy especial y un regalo por parte de Gearbox Software muy bien recibido por los seguidores de la saga.

HλLF LIFE:BLUE SHIFT (2001)



Esta es la expansión exclusiva que se planeó lanzar junto con el port del Half-Life original para la consola Sega Dreamcast, pero al cancelarse dicho port, Half-Life Blue Shift también se vio afectado y por ende nunca salió en Dreamcast. Aun así, para la suerte de todos los fans el proyecto se terminó de completar y vio la luz el 12 de Junio del año 2001 nuevamente con exclusividad para PC. Si bien el port de Dreamcast iba a ser un trabajo de Digital Laboratories, esta nueva expansión fue desarrollada desde un principio por Gearbox con la ayuda de VALVe. Es muy complicado explicar el porqué del nombre de esta expansión, por un lado la palabra "Blueshift" en inglés significa "Corrimiento al Azul", un complejo fenómeno de la astronomía y física que se refiere a la luz, y en cuanto a la palabra "Shift" hace referencia al "trabajo por turnos", y como nuestro protagonista Barney Calhoun es un guardia de seguridad es lo que justamente ocurre con su trabajo, una vez más el nombre de la expansión tiene su doble sentido. Curiosamente esta expansión también incluye Opposing Force, quizás para justificar un poco más su adquisición, ya que lamentablemente es un juego muy corto a diferencia de los dos anteriores. Una de las principales características de este paquete, es que se incluyen los modelos de alta definición que fueron concebidos para lo que sería el port de Sega Dreamcast, este paquete de modelos mejorados llamado "Half-Life High Definition Pack" también puede ser instalado para usarlos en Half-Life, y en Half-Life Opposing Force. Además, este juego no requiere tener instalado el primer Half-Life.

Blue Shift comienza de una manera muy similar al Half-Life original, nuevamente en un vagón pero este tramo será más corto, en esta ocasión como dije recientemente, somos el guardia de seguridad Barney Calhoun quien es responsable del equipo y los materiales del sector 3, además del bienestar del personal de investigación en un sector subterráneo de Black Mesa. Una vez más el juego se desarrolla en la misma línea de tiempo del accidente, y en esta ocasión a Barney se lo solicita para ayudar en el mantenimiento de un ascensor defectuoso de su sector. En el momento de las reparaciones del elevador, Freeman falla en el experimento y el ascensor en donde se encontraban Barney y otros dos científicos terminan cayendo en las profundidades del complejo. Básicamente la misión de Calhoun es lograr escapar del complejo, pero el dilema es cómo hacerlo si quedó atrapado en lo más profundo del gigantesco laboratorio subterráneo.



El primer Half-Life sin dudas es el juego por excelencia, Opposing Force una expansión genial, y Blue Shift también es muy bueno pero es imposible ubicarlo en la misma línea de calidad que el juego de Adrian Shephard. Este juego lo vamos a sentir más como una breve extensión de niveles (de muy buena calidad por cierto) por supuesto que desde el punto de vista de un guardia de seguridad. El hecho de volver a tener solamente las armas del primer Half-Life y nada de enemigos nuevos, se siente como una pérdida muy grande para ser una expansión, y muchas veces nos puede hacer pensar que Blue Shift es una expansión que salió antes que Opposing Force.

Pese a que Freeman sea un científico con un traje muy especial, Shephard un militar altamente entrenado, y Calhoun un simple guardia de seguridad con su respectivo uniforme, la jugabilidad es siempre la misma, y eso puede ser uno de esos detalles que le quita un poco de realismo a una saga que en todo momento se siente muy realista, está claro que un científico, un militar altamente entrenado para misiones peligrosas y un simple guardia nunca podrían tener las mismas habilidades. Como de costumbre manejamos a otro personaje mudo, para mi gusto en este caso no hubiera estado tan mal que Barney tenga algunas frases a la que tan acostumbrados nos tuvieron anteriormente los guardias. Por lo demás, el juego se siente como siempre, batallas contra Xenianos y militares H.E.C.U., y las grandes dosis de puzles que caracterizan a la saga. En conclusión, Half-Life Blue Shift es básicamente un pack de misiones, que si hubiera sido desarrollado en la actualidad seguramente se hubiera vendido como un simple DLC, es más que nada un juego hecho para los más fans de la saga. Se entiende que en un principio fue pensado como un extra para el port de Sega Dreamcast razón por la que es demasiado corto, pero VALVe para no robarles a sus fans optó por regalarles Opposing Force para quienes no lo habían jugado y un muy buen complemento de modelos de alta definición que mejoran notablemente las texturas.



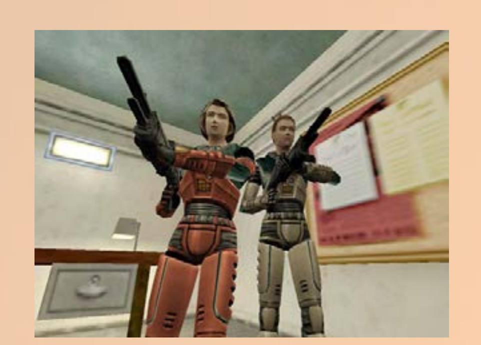
HALF LIFE:DECAY (2001)



La tercera expansión de Half-Life fue nuevamente desarrollada por Gearbox Software en conjunto con VALVe. Half-Life Decay fue incluido en el port de PS2 como un extra lanzado el 14 de Noviembre de 2001, y no vio la luz en PC hasta que un grupo ucraniano independiente, lo porteo a PC como un mod no oficial. Esta expansión tiene la particularidad de que se juega en modo cooperativo, y además para seguir con la línea de los nombres científicos de las anteriores expansiones, se la llamó "Decay" (Decaimiento), en alusión al concepto científico de decaimiento exponencial (Exponential Decay). En esta ocasión se usó una mejora basada en los modelos de alta definición de Blue Shift con un mayor número de polígonos y animaciones características como expresiones faciales.

Al igual que sus dos predecesores, Decay vuelve a la misma línea de tiempo que la historia original, pero nuevamente desde un punto de vista diferente. Los protagonistas en esta ocasión son dos científicas que trabajan en Black Mesa, la Dra. Gina Cross y la Dra. Colette Green, y al igual que Freeman se encargan de analizar muestras y materiales anómalos de Xen extraídos de anteriores experimentos de teletransporte. A pesar de que su trabajo sea ese, en esta ocasión son responsables de supervisar el equipo que utilizará Gordon Freeman para el experimento bajo las instrucciones del Dr. Rosenberg, personaje que cumple un rol muy importante en Half-Life Blue Shift ya que ayuda a escapar a Barney de los laboratorios. Envueltas en el incidente de Black Mesa, nuestras doctoras deberán escapar del complejo, pero antes deberán escoltar al Dr. Rosenberg a la superficie para pedir ayuda militar y luego con la ayuda de otro científico llamado Keller, sellar el portal que transporta a los Xenianos a nuestra dimensión.

Todo encaja a la perfección en el argumento y termina de cerrar varias dudas, nuevamente Gearbox y VALVe no fallaron en este sentido.







En cuanto a jugabilidad, Decay es como siempre solo que está vez adaptado al mando de PlayStation 2, y el hecho de ser un juego cooperativo para dos jugadores, hace que se juegue en pantalla dividida como nos acostumbran los juegos de carreras. Los dos jugadores tendrán que trabajar cooperativamente para resolver varios puzles y así poder progresar en el juego. Aun así los tiroteos en los que nos asisten personajes no jugables no faltan en ningún momento. Pese a que Half-Life: Decay está diseñado para jugar de a dos, también podremos jugarlo solo, en este caso solo podremos controlar a una de las doctoras a la vez, pero se puede cambiar rápidamente de personaje. En el momento en que uno de los personajes no está en uso, es asistido por una IA, pero sólo suficiente como para defenderse, por lo demás el personaje se quedara quieto en el último punto donde lo dejó el jugador, claramente uno de los puntos negros del juego. Al igual que en Blue Shift, aunque Decay se haya desarrollado más tarde que Opposing Force, no contiene ningún arma ni personaje no jugable de este.

Otro punto negro, o que a mí y a ningún fan de la serie es muy probable que no les haya gustado, es que las misiones están separadas, y no son continuadas a como nos venía acostumbrando la serie. Al final de la misión, cada jugador es rankeado con un grado que parte desde "A" hasta "F" , y si nos mostraran varias estadísticas como la precisión de cada jugador con las armas que haya jugado, el número de muertes que ha causado, y la cantidad de daño que sostenido en el transcurso de la misión. Si logramos terminar todas las misiones con calificación "A", se nos recompensará con una nueva misión cooperativa en la que podremos jugar como Vortigaunts, así como la posibilidad de jugar la versión del primer Half-Life original para PS2 también como Vortigaunt.

Half-Life Decay es un buen complemento que se incluye en la versión de Half-Life de PS2, pero si fuera un juego independiente se lo consideraría muy pobre, por otro lado debo decir que sin dudas solo es recomendable para los más fans de la saga, pero no por eso se lo tienen que perder los que apostaron jugar a Half-Life en PS2. Se extraña que Gearbox no lo haya lanzado para PC, ya que lo había empezado a desarrollar pero luego lo canceló, por suerte ese grupo ucraniano retomó el trabajo que dejó plantado el equipo de Randy Pitchford, y cumplió con todos los fans de la PC que reclamaban la expansión que les faltaba. Si bien es la única expansión oficial cooperativa, no es el primer Half-Life multijugador cooperativo, si continúan leyendo este especial sabrán por qué.

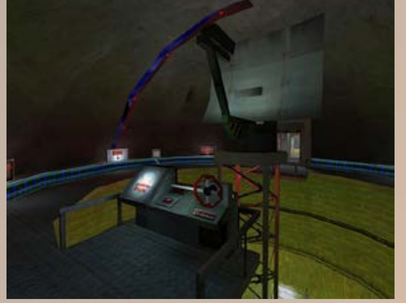
HλLF LIFE: UPLINK (1999)



No, tranquilos que Half-Life: Uplink no es otra expansión, ni un extra exclusivo para alguna consola. Al principio del especial mencioné que salió una demo versión beta limitada del juego llamada Half-Life: Day One que fue bastante exclusiva, pero más tarde con el Half-Life original ya salido al mercado, se publicó otra demo para promocionar el juego, solo que en esta demo a diferencia de Day One, ni el escenario ni la historia original de Half-Life aparecen. Uplink fue desarrollado por VALVe y lanzado el 12 de Febrero de 1999 como una demo jugable totalmente gratuita que lamentablemente con el tiempo VALVe dejó en el olvido por el hecho de que no está disponible en Steam, pero una compañía independiente lo lanzó como un Mod no oficial para Steam, haciéndolo compatible a través de un programa llamado SteamLink, con el requisito de tener disponible Half-Life en Steam. Curiosamente existe una página web para mantener el legado de Half-Life Uplink vivo. En este juego a pesar de ser muy corto, podremos ver una historia única y un pequeño escenario bastante entretenido. Uplink también contiene el "Hazard Course" (modo entrenamiento) incluido en Half-Life.



La historia en sí puede ser algo confusa, pero desde el comienzo está claro que no forman parte del argumento principal, aunque se los puede considerar como parte del capítulo de Half-Life llamado "Lambda Core" en donde sus sucesos pueden ser antes o durante ese capítulo, pero es más bien una demostración para que el jugador considere si debe o no comprar el juego original.



El juego contiene algunas características únicas que aparentemente fueron removidas del juego original, como las torretas de ametralladoras son muchos más potentes y podían reventar a la gente, pero como desventaja eran más lentas. Otra característica que pienso que es una pena que hay sido removida era que el jugador se podía esconder en las sombras, donde los militares no eran capaces de verlo.

Además de ser una descarga gratuita en las páginas de VALVe/Sierra, Half-Life: Uplink también fue incluido como parte del paquete Half-Life: Further Data V.1. Este paquete fue liberado en el año 1999 de forma gratuita en algunas tiendas de EEUU pero nunca fue lanzado oficialmente para descargar online (pero hoy en día si está disponible en la red como descarga). Además de incluir esta demo, Further Data V.1 incluía la actualización 1.0.0.5 a la 1.0.0.8 de Half-Life, nuevos modelos de personajes para el modo multijugador de Half-Life (algunos llegaron a ser exclusivos, pero otros aparecieron en posteriores actualizaciones del juego), nuevos mapas multijugador, 83 nuevas variedades de "Sprays" y dos pistas de audio del juego ("Horror Adrenaline" y "Space Ocean"). También se menciona la existencia de un Half-Life Further Data V.2, pero la única diferencia de este es que cambia la tapa de la cajita de acrílico, ya no están disponibles las dos pistas de audio, y la actualización es de la 1.0.0.5 a la 1.0.0.9. Sin duda este hijo perdido de VALVe e 100% recomendable para todos aquellos fans de las sagas que desconocían de la existencia de Uplink.



MODS DE GOLDSRC:

VALVe ha desarrollado mods usando el motor GoldSrc, el mismo que se usó para Half-Life pero ellos apenas fueron los responsables de traernos 4 juegos más, Team Fortress Classic, Deathmatch Classic, Ricochet, Counter-Strike y tiempo después Day of Defeat. Aun así aparte de lo oficial, existe una enorme cantidad de mods creados por terceros, ya sean con ligeros cambios o incluso con una conversión completa. Algunos son geniales, otros un total desastre, pero eso es porque estos mods van desde equipos semiprofesionales hasta alguien como nosotros, que sin la ayuda de nadie tal vez solo quiere experimentar un poco hasta darse cuenta de que para hacer uno de estos mods se necesitan antes diversos conocimientos en programación y diseño de modelos 3D. Nombraré algunos de estos Mods empezando por los oficiales y luego algunos de los más famosos creados por desarrolladores independientes, son todavía mucho más pero mencionarlos a todos nos desviaría bastante del tema central de este especial.

MODS OFICIλLES:

TEλM FORTRESS CLλSSIC (1999)

El primer Mod lanzado oficialmente por VALVe, fue en el año 1999 y se trata del remake de un mod de Quake llamado Team Fortress lanzado en el año 1996 y desarrollado por Robin Walker, John Cook

y Ian Caughley. ¿COMO!!!? ¿El primer Mod oficial basado en GoldSrc fue el Remake de un Mod no oficial de otro juego? Exactamente, fue tal el éxito de este mod, que inteligentemente VALVe no tardó en contratar a sus 3 creadores originales que mientras se encontraban trabajando en "Team Fortress 2". En un principio la idea de VALVe fue lanzar Team Fortress 2, pero antes de eso los jefes de dicho proyecto decidieron lanzar un remake del mod de Quake llamado Team Fortress Classic.

El juego consiste básicamente en el combate entre dos equipos exactamente iguales (Azul y Rojo) que compiten entre sí para cumplir un objetivo dependiendo el mapa, entre estos objetivos se encuentran:

- Capturar la bandera enemiga: Básicamente el equipo tiene que tratar de capturar la bandera enemiga y llevarla hasta su base, pero al mismo tiempo evitar que su bandera sea capturada.

- Punto de control: Los jugadores pelean por capturar determinadas zonas que suman puntos al equipo, pero también tiene que tratar de conquistar las zonas rivales y defender las suyas.

- Escort: En esta ocasión, uno de los dos equipos tendrá únicamente un soldado especial que es el VIP, y este debe ser escoltado a una zona determinada evitando que el equipo rival lo asesine en el tramo.

También existen otros modos como el básico Deathmatch, y otros creados por comunidades de jugadores como el modo "Murderball" que sería como una especie de "Rey de la colina".



Team Fortress Classic puede parecer un juego repetitivo en donde solo se disparan dos equipos, pero lo esencial de este juego, es que es muy cooperativo y por lo tanto se tiene que trabajar muy bien en equipo, sumando el hecho de que existen 9 clases de soldados: Explorador, Francotirador, Soldado, Experto en Explosivos, Médico, Infante Pesado, Incendiario, Espía, Ingeniero. Cada una de estas clases tiene características únicas y todas son muy importantes aunque tampoco vitales, pero es innegable que dan posibilidades a muchísimas estrategias diferentes por las que puedan optar los jugadores.

Jugablemente está claro que Team Fortress es idéntico a Half-Life pero aun así tiene sus ligeros cambios, y estos se notan principalmente entre las distintas clases. Team Fortress ha sufrido constantes actualizaciones con el paso del tiempo, las cuales añaden nuevos mapas y nuevo contenido. El cambio más notable se produjo en el año 2000, cuando el juego cambió notablemente su interfaz gráfica en el menú y se introdujeron nuevos modos de juego. Con este lanzamiento, el juego fue renombrado a Team Fortress 1.5, pero las actualizaciones nunca pararon, en 2001 se rediseñaron los modelos de los personajes, y 2003 fue lanzado para la plataforma Steam ya como un juego a parte de Half-Life. Durante mucho tiempo este ha sido uno de los juegos online más jugado en el mundo incluso largo tiempo fue el segundo más jugado detrás de nada más y nada menos que otro juego creado por esta misma empresa, Counter-Strike. Las comunidades han creado diversos mapas no oficiales y muchos de ellos han tenido mucho exito. A pesar de que ya existe el exitoso Team Fortress 2 que supera ampliamente a TFC, muchos jugadores lo siguen jugando en Steam y se niegan a abandonarlo.

RICOCHET (2000)

Todas las empresas han tenido sus productos que han sido un fracaso, y por supuesto que VALVe pese a darnos títulos muy originales y de gran calidad no es la excepción en esto. Creado más como un mod extra para que puedan disfrutar aquellos que compraron la versión “GOTY” de Half-Life (la cual también incluía Team Fortress Classic), es difícil saber el verdadero propósito de este juego siendo tan simple, pero de entrada es fácil darse cuenta de que se trata de un claro homenaje a la película de los años ‘80, Tron, o al menos de que está inspirado en ella. En este juego multijugador, los jugadores van saltando en unas plataformas que van flotando en el aire, y se disparan discos para intentar hacer caer a los rivales. Existen también unas barreras que rodean el mapa en donde nuestros discos rebotaran constantemente, incluso estos pueden perjudicarnos a nosotros mismos. En los mapas encontraremos poderes extras limitados, que potenciaran nuestros discos, ya sean lanzamiento de 3 discos al mismo tiempo, discos más veloces, disco congelador que reduce considerablemente el movimiento del oponente, etc. Estos poderes también se pueden combinar potenciando aún más nuestros disparos. En general el diseño de los mapas y del juego en general es un estilo futurista adornado por muchas luces de neón en una completa oscuridad.

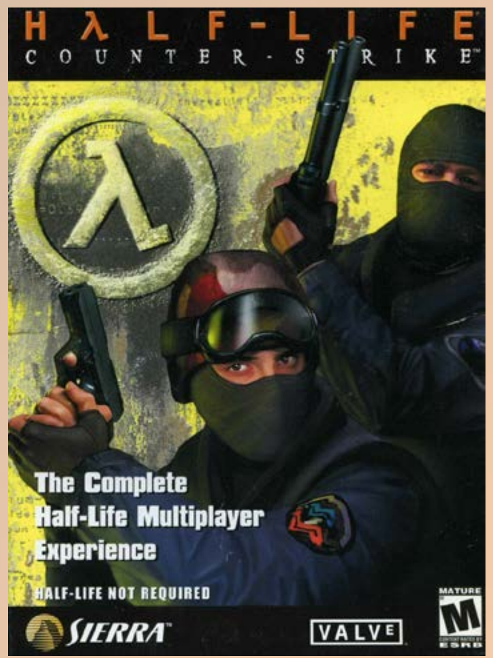
Pese a ser un rotundo fracaso, existen algunos mapas extras que pueden ser encontrados en la red, pero lo más curioso de todo es que no faltan los fans chiflados que le han pedido a Gabe Newell por una segunda parte de Ricochet. Pero si existe un “Ricochet Source*”. Este fue creado por un grupo de desarrolladores independientes seguramente con mucho tiempo libre. Para seguir con las curiosidades del fracaso más grande de VALVe Software, Gabe Newell ha llamado a modo de broma Ricochet 2 a Half-Life 3, quizás para evitar nombrar constantemente a este último y dar detalles del mismo.

*Nota: Source se refiere al segundo motor de juego creado por VALVe llamado Source, el cual fue concebido para usarse en Half-Life 2.





COUNTER-STRIKE (2000)



El nacimiento de la primera versión beta de Half-Life: Counter-Strike (como se lo conoció en un principio) se produjo el 19 de Junio de 1999 como un mod de Half-Life independiente creado por Minh “Gooseman” Le y Jess Cliffe, y debido a su inmediato éxito, el 12 de Abril del año 2000 VALVe había anunciado la contratación de estos dos programadores. El 1 de Noviembre de 2000 el mismo día que salió Ricochet, también fue lanzado la primer versión oficial de Counter-Strike, la 1.0.

En este FPS compiten dos bandos, el de los Terroristas contra los Antiterroristas, y tienen que cumplir determinado objetivo o simplemente eliminar a todos los enemigos del bando contrario. Este juego tiene la particularidad de que está dividido por rondas, por lo tanto si morimos, no reviviremos hasta que la ronda se haya terminado. Los equipos siempre comenzarán en el mismo lugar en la primera ronda con $800, y en su “zona” podrán comprar el armamento y el equipo en unos “segundos congelados” que se les otorgará a los jugadores antes de empezar la ronda. Aun así se puede volver a la zona de inicio, para seguir comprando, pero esto dura solo por un tiempo limitado. Una vez terminada la ronda, los jugadores que sobrevivieron conservarán su equipo para la siguiente ronda, pero si quieren pueden seguir mejorando su armamento.

La compra de armamento claramente se limita por tipo de arma (Arma principal, Pistola, Cuchillo, Granada explosiva, granada cegadora y granada de humo), pero también se pueden comprar items extras como chaleco antibalas o visión nocturna. Se otorgan bonos de plata en cada ronda, pero este se distribuye a favor del equipo ganador de la ronda, que puede ser ya sea matando a todos los enemigos, o sino cumpliendo objetivos tales como plantar una bomba C4 en una zona (terroristas), o rescatar rehenes (antiterroristas) dependiendo del tipo de mapa. Los jugadores siempre están muy pendientes de una tabla que indicara todos los integrantes de cada equipo que están jugando, la cantidad de asesinatos que han ocasionado a los rivales, las muertes propias, el “ping” (el cual marca la latencia del jugador en milisegundos). Este marcador también indica si un jugador está vivo o muerto, que jugador lleva la bomba C4 (en los mapas de bomba), y en el caso de los mapas de asesinatos, similar al modo Escort en Team Fortress qué jugador es el VIP. Cada jugador muerto, pasará a convertirse en un espectador, y podrá recorrer todo el mapa como un fantasma, ver el mapa con un estilo de vista GPS, seleccionar un jugador y hacer un seguimiento en tercera persona (en posteriores versiones también se incluyó la vista en primera persona), pero claro, con esto se puede hacer trampa, así que dependiendo del servidor algunas de estas opciones pueden estar o no disponibles. El juego al igual que Half-Life y todos sus mods tiene un sistema de chat, los jugadores muertos sólo podrán hablar entre sí, los jugadores vivos no recibirán sus mensajes. También hay chat por equipos. Con todo esto, claramente tenemos uno de los juegos multijugador en donde más se usa la estrategia cooperativa.



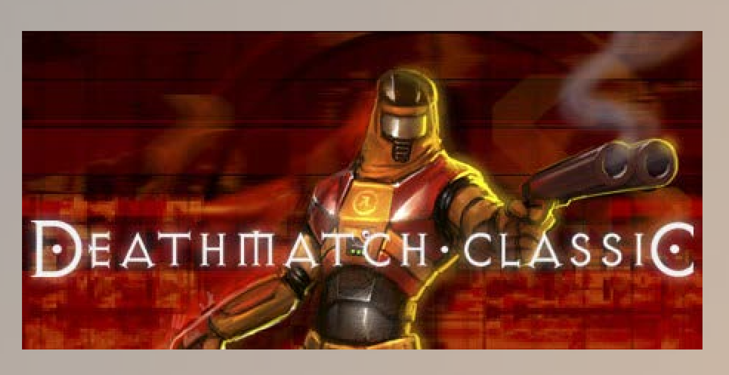
Entre el año 2000 y el año 2003 tuvimos desde la versión 1.0 hasta la versión final que es la 1.6, y debido al gigantesco éxito que tuvo el juego, Counter-Strike se transformó en una franquicia propia, se desarrolló un port para la primer consola de Microsoft, Xbox, y han salido hasta día de hoy las siguientes secuelas: Counter-Strike Condition Zero (2004), Counter-Strike Source (2004) (Remake con gráficos del nuevo motor de VALVe), y el reciente Counter-Strike: Global Offensive (2012).

Es tal el éxito de este juego que cientos de add-ons, modificaciones, skins y por supuesto que nuevos mapas, han sido creados por la enorme comunidad de fans que tiene este juego, pero además Counter-Strike es un juego que se hizo muy popular en los Cyber Café, por lo que es uno de los más jugados por la gente que no necesariamente está muy metida en este mundillo, entonces no es extraño conocer a alguien que sepa de la existencia de este juego y desconozca de un tal juego llamado Half-Life. La enorme popularidad de este juego entre los “No Gamers” suele provocar cierto rechazo y odio a este juego en algunos que tal vez estamos más metidos en el tema, pero lo cierto es que no hay crítica objetiva que se le pueda hacer a este FPS multijugador, puede gustar o no, pero de ninguna manera Counter-Strike puede considerarse un juego malo, porque en su tipo ni siquiera sus secuelas lo han logrado desplazar hasta ahora de ser el juego más jugado por internet.



Como dato curioso, en la primer versión física de Counter-Strike que se lanzó al mercado venían incluidos Team Fortress Classic, el modo multijugador de Half-Life: Opposing Force, y los mods creados por terceros, Half-Life: Absolute Redemption, Wanted! y Firearms.

DEATHMATCH CLASSIC (2001)



Half-Life o mejor dicho VALVe Corporation le debe mucho a id Software en el sentido de que su juego Quake los inspiró demasiado para crear Half-Life (sumando que GoldSrc se creó a partir del motor de Quake), entonces el homenaje a id Software no tardó en llegar. Deathmatch Classic o DMC es como una especie de remake del modo multijugador de Quake. Este mod fue desarrollado también por VALVe y fue lanzado gratuitamente junto con la actualización de Half-Life 1.1.0.7, el 1 de Junio de 2001. El mod se desarrolló tan solo en 3 meses.

DMC básicamente es muy similar a la jugabilidad de Quake, su primer versión incluye 5 mapas de Quake adaptados al motor GoldSrc, las armas son las mismas que el verdadero juego salvo por el arma cuerpo a cuerpo, que en vez de ser un hacha en este caso es la palanca de Half-Life, el arma insignia de la empresa. DMC también imita la física de Quake, por lo tanto los jugadores más experimentados en este juego se adaptaran mucho más fácil a DMC que uno principiante.

La principal característica de Deathmatch Classic sobre el Quake original, es que los personajes seleccionables son los mismos que los del modo multijugador de Half-Life, por lo tanto es posible jugar con Gordon Freeman, con Barney, con Gina Cross o con el Zombie, entre otros.

Deathmatch Classic no tuvo mucha popularidad, claramente se vio muy opacado por sus juegos hermanos , TFC, Counter-Strike y en especial el modo multijugador de Half-Life que está basado en el de Quake, aun así este juego ha sabido encontrar su pequeña base de fans especialmente entre los más nostálgicos del género, como remake es un juego espectacular. Con el tiempo otros mapas de Quake han sido convertidos para este juego por los fans, pero también se han diseñado nuevos mapas exclusivos para este juego. Hasta la fecha no se volvió a anunciar una secuela de DMC, lo más cercano han sido algunos mods basados en Source, pero siempre terminaron en proyectos abandonados.



DAY OF DEFEAT (2003)



El último mod oficial de Half-Life fue conocido como Day of Defeat y pareció por primera vez el 8 de Abril del año 2000 en su versión Alpha como un mod de terceros desarrollado por un equipo llamado “DoD Mod Team”. 3 años después, luego de varias versiones Alpha y Beta, el equipo detrás de Day of Defeat fue contratado por VALVe, y este mod salió oficialmente en formato físico el 1 de Mayo de 2003. La versión del juego fue la 1.0 , y hasta el 2004 el juego fue actualizado hasta llegar a la versión final que es la 1.3.

Day of Defeat es quizás el mod que más cambios sufrió con respecto a Half-Life, en esta ocasión el mod es un multijugador en equipos que nos traslada a la Segunda Guerra Mundial, para ser más



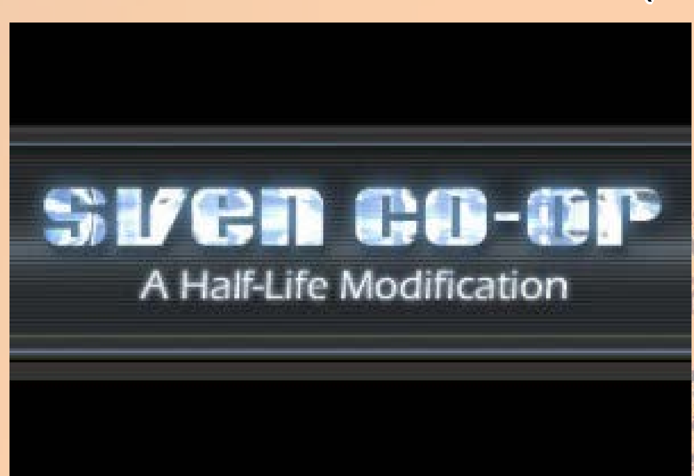
específico se sitúa en el año 1944. Teniendo en cuenta lo que el juego plantea, los equipos seleccionables son los Aliados (Estados Unidos y Gran Bretaña) y las potencias del Eje (Alemania). Los objetivos dependen de cada mapa, van desde detonar una bomba en los tanques rivales, capturar la bandera enemiga, etc. A diferencia de otros juegos bélicos como Battlefield 1942 en donde usamos todo tipo de vehículos y por lo general los mapas son a campo abierto y extenso tamaño, en Day of Defeat se simula más los combates entre infanterías y los mapas son más cerrados al estilo Counter-Strike, pero no por eso dejan de estar muy bien representados. Antes de comenzar la partida podremos elegir una clase de soldado, tanto los aliados como los eje tienen una clase especial, y diferencias mínimas con sus pares rivales. Las rondas comienzan de manera similar a Counter-Strike, pero estas terminan cuando un equipo cumplió su objetivo o cuando se termina el tiempo. Jugablemente, el juego cambia mucho y no se parece en absolutamente nada a Half-Life salvo por algunos detalles gráficos.

Day of Defeat tuvo un éxito mucho menor a los de TFC y Counter-Strike, pero no por eso es un mal juego, actualmente se sigue jugando y han surgido mapas creado por la comunidad de fans e incluso existen "Bots" para poder jugar solo, aunque desde ya que la experiencia ni se compara jugando con otras personas. La continuación de DoD no tardó en salir al mercado, se llama Day of Defeat Source ya que usa el motor Source de Half-Life 2 y fue lanzado el 26 de Septiembre de 2005 al mercado en formato físico, actualmente tiene una base de jugadores bien firme y fiel, siendo muchísimo más jugado que su antecesor.



MODS INDEPENDIENTES DESTλCλBLES:

SVEN-COOP (1999 - PRESENTE)



Existen muchas injusticias en el mundo de los videojuegos, pero ninguna es tan grande como la de este caso: ¿Cómo es posible que este mod no sea un juego oficial de VALVe?

Sven-Coop fue originalmente creado por el neozelandés Daniel "Sven Viking" Fearon el 19 de Enero de 1999 como un mod para un solo jugador que constaba de 2 mapas, y es quizás el mod más antiguo de Half-Life que aún sigue activamente en desarrollo, incluso su primera versión salió antes que Team Fortress Classic (Lanzado el 7 de Abril de 1999).

Como bien indica su nombre, Sven-Coop es un juego cooperativo basado en Half-Life, en el que deben colaborar en equipo para resolver puzles y pelear contra enemigos manejados por la IA. La dificultad es claramente mayor a la de Half-Life para que el juego se pueda adaptar mejor al he-

cho de que no es uno sino varios jugadores los que juegan. Algunos ejemplos de puzles son que para abrir una puerta dos jugadores deban pulsar dos interruptores diferentes al mismo tiempo para activarla, que uno se agache para que el otro se suba encima y pueda alcanzar algún orificio y poder entre otras cosas abrir una puerta para que luego puedan pasar todos, entre otras cosas que se le ocurran al diseñador del mapa. El cooperativismo no sólo se limita a puzles, los jugadores tienen un "Medikit" que sirve para curar a los otros jugadores e incluso revivirlos si estos mueren.



Las particularidades que diferencian más que nada a Sven-Coop de Half-Life, las encontraremos primero que nada en el hecho de que cada vez que morimos tendremos que esperar cierto tiempo a reaparecer en el punto de inicio (el tiempo depende del servidor) a menos que alguien nos reviva. En ciertas ocasiones los enemigos "respawnean" para ajustar un poco mejor la dificultad. Los jugadores inician siempre de un mismo punto de partida, y en caso de algún "Check-Point" el punto de inicio se actualizará. Por otra parte, con el tiempo se han añadido nuevas armas y enemigos que caracterizan aún más a Sven-Coop, entre ellos se añadieron algunos de Half-Life: Day One (la versión beta de Half-Life). Luego los mapas son los que marcan aún más la diferencia, las armas y municiones de las que dispondremos varían según el mapa pero siempre que encontramos una estas respawnean cada cierto tiempo para que todos los jugadores puedan agarrarla y también cada vez que morimos podamos recuperarla.

A todo esto hay que sumarle que algunos mapas pueden tener skins propios en enemigos y armas (lo que no significa armas y enemigos nuevos, solo un cambio de diseño), y en ciertas ocasiones hasta parece que estamos jugando un juego diferente. Los mapas también varían en tamaño, tiempo, y dificultad, hay algunos que son muy cortos y otros extremadamente largos, incluso se dividen en mapas diferente (Ejemplo: Toonrun1, Toonrun2 y Toonrun3). Es tan grande la comunidad de Sven-Coop que nos encontraremos con todo tipo de mapas, algunos de ellos muy similares y fiel a lo que es Half-Life y otros totalmente diferentes a tal punto de que hoy por hoy se dividen en varios géneros. Se hvan hecho mapas basado en Megaman, Mario, Zelda, Resident Evil, un RPG llamado "Legends", Zombies, entre tantas otras "bizarreadas", algunas de excelente calidad y otras un verdadero espanto. En ese sentido el hecho de que exista una enorme comunidad diseñadora de mapas, le ha ahorrado tiempo al Sven-Coop Team para que se enfoquen más en mejorar el juego, corregir errores, añadir mejoras, ya que los mapas prácticamente se los diseñan los propios jugadores, y les digo de verdad, algunos son un verdadero lujo dignos de diseñadores profesionales. También se han adaptado al juego los mapas de la aventura de Half-Life, Half-Life: Opposing Force y de Half-Life: Uplink para que se puedan jugar en Sven-Coop y hasta un exitoso mod de terror creado para un solo jugador llamado They Hunger. El mod trae preinstalados mapas que son elegidos por los desarrolladores, y en cada versión nueva se han ido añadiendo nuevos mapas, por lo general son los que más éxito han tenido en la comunidad, por supuesto que la página oficial del juego tiene una sección de créditos del equipo en donde indica quién es el desarrollador de dicho



mapa que fue incluido oficialmente en el juego.



A los personajes seleccionables en el modo multijugador de Half-Life se le han agregado una enorme variedad, pero lo mejor es que el jugador puede incluir uno propio a los archivos del mod, los otros jugadores lo verán sin ningún problema pero no significa que lo puedan seleccionar para ellos.

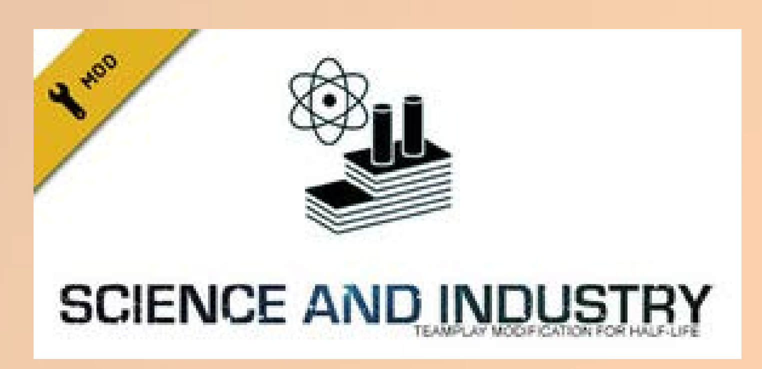
Para que el juego no aburra una vez ya jugado un mapa, un usuario llamado "Silencer123" no tuvo mejor idea que crear un plugin para el juego llamado SCXPM (Sven Coperative Experience Mod). Este plu-

gin en cierta medida transforma al mod en un RPG, ya que los jugadores irán ganando experiencia subiendo de nivel, y podrán mejorar de a poco las 9 habilidades disponibles cada vez que avancen de nivel. Estas habilidades son: Vida, Armadura, Regeneración de Vida, Regeneración de Armadura, Reencarnación de Balas, Anti-Gravedad, Conciencia, Poder de Equipo, y Bloqueo de Ataques. Dicho plugin está muy bien aplicado ya que no afecta demasiado a la jugabilidad en sí, y al mismo tiempo logró que los jugadores de Sven-Coop no se aburran del juego por más que tengan que jugar mapas que ya completaron veces anteriores. Como defecto, es solo un jugador por computadora en donde se graban los datos al servidor que se juegue, no hay sistema de usuarios y eso.

Hoy en día, Sven-Coop va por la versión 4.7 y sigue en constante desarrollo, es difícil que el Sven-Coop Team se decida a sacar una versión final. Desde la salida de Half-Life 2 se ha murmurado muchas veces sobre una secuela, pero Sven-Viking en reiteradas ocasiones ha descartado dicha posibilidad, justificándose de que su equipo solo se concentra en este proyecto.

No quedan dudas de que este es el mod no oficial de Half-Life más exitoso de la red (o uno de los más exitosos), y aun así sabiendo que VALVe ha contratado a desarrolladores de mods que originalmente eran independientes como Team Fortress, Day of Defeat, Alien Swarm, el exitoso DOTA (Mod de WarCraft 3), entre otros, el por qué nunca se llegó a un acuerdo con el Sven-Coop Team (el mismo Sven-Viking ha dicho que ha compartido cenas con el equipo de VALVe) es una gran pregunta que desde hace mucho tiempo no se sabe su respuesta.

SCIENCE λND INDUSTRY (1999 - 2006)



A partir de ahora llamémoslo Ciencia e Industria o mejor simplemente SI (Science and Industry) como normalmente se lo conoce. Este mod de multijugador en equipos es considerado por muchos como uno de los mejores de Half-Life y un clásico. Tranquilos que pese a su curioso nombre no nos tendremos que poner a investigar sobre física cuántica, igual será mejor que pongamos bien en funcionamiento nuestra mente porque se trata de un mod altamente estratégico con muchísimas dosis de acción.

En este juego, compiten dos equipos que son dos empresas rivales que se dedican a la investigación, dichas empresas son conocidas como Amalgamated Flourodynamics (AFD) y Midland Carbide Labs (MDL). Nosotros asumiremos el papel de un guardia de seguridad de la empresa que elijan. Cada equipo cuenta con un grupo de científicos (que serán personajes no jugables) y el objetivo principal del mapa será capturar los científicos enemigos, mientras al mismo tiempo intentas defender los tuyos. Esto lo conseguiremos mediante la localización de los laboratorios de investigación enemigos, capturando a los enemigos golpeándolos en la cabeza con nuestro maletín y luego llevarlos con el administrador de nuestra empresa. Si un jugador muere mientras lleva cargado un científico, este estará en el suelo por cierto y tiempo y luego será teletransportado a su base de origen, pero si uno de los jugadores encuentra a uno de sus científicos tirados en el suelo, él puede llevarlo a su base original nuevamente. Mientras más científicos tenga nuestra empresa, más aumentará nuestra tasa de ingresos que puede ser considerado también como el sistema de puntuación del juego. Los científicos, son lo más importante del juego ya que son los encargados de investigar en nuevas armas, mejorar armaduras, y dispositivos para nuestra compañía. Cada vez que una tecnología se haya mejorado, los jugadores votarán por la que quieran que se empiece a investigar a continuación, estas tecnologías se dividen en cinco ramas: Armas, armaduras, implantes, dispositivos y mejoras de procesos. Los jugadores cada vez que mueren reaparecen en las “Instalaciones de Clonación” de su compañía en donde también pueden recoger armas, municiones y armadura. Al principio solo empezamos con nuestro maletín y una simple pistola, pero a medida que avance

la partida y las mejoras hagan efecto, irán apareciendo nuevas armas en nuestro arsenal, dependiendo de qué mejoras decida desarrollar el equipo, es aquí cuando el cooperativismo y el trabajo en equipo toma mucha importancia. Algunos mapas tienen objetivos distintos en lo que no simplemente hay que capturar/proteger a los científicos. Por ejemplo en algunos mapas podemos destruir la maquinaria y equipos del rival que cuesta dinero reconstruir, mientras que en otros mapas podremos robar disco duros y especímenes biológicos de la empresa rival, que nos otorgan dinero a nuestro favor. Las partidas suelen tener un límite de tiempo de 30 minutos y el equipo que más fondos tenga será considerado el ganador.





Este mod fue lanzado el 31 de Julio de 1999 y su actual versión es la 1.1 que fue lanzada en el 2006, tiempo en el que se fueron implementando varias mejoras con respecto a la primera versión. El juego recibió críticas muy positivas, pero lamentablemente pasó más desapercibido que otros mods, incluso diría que está algo infravalorado, porque la diversión es constante, los mapas son muy originales y variados, y lo que plantea el juego no lo vemos en casi ningún otro juego, no hubiera estado tan mal que VALVe se hiciera con los derechos de este juego, y lo transforme en un mod oficial. Ciencia e Industria es muy original, el diseño de las armas bastante bueno, incluso llegó a salir una secuela que usaba el motor Source, pero que nunca fue terminada. Hoy por hoy no se sabe que paso con los creadores de este mod, pero aun así el juego sigue siendo bastante jugado.

EARTH'S SPECIAL FORCES (2001 - PRESENTE)



Pensar en un mod de la famosa serie de manga/anime Dragon Ball basado en GoldScr sería algo totalmente ilógico. Puede ser cierto que sea ilógico, pero no imposible dado que en el año 2001 el ESF Team lanzó Earth's Special Force (astutamente llamado así para evitar problemas legales), un mod basado en esta famosa serie de anime por más absurdo que parezca.

En este juego multijugador de lucha y de acción en tercera persona, los jugadores podrán elegir cualquiera de los 9 héroes o villanos disponibles, y divididos en dos equipos competirán contra otros jugadores en un estilo de juego Deatchmatch, cuyo único objetivo será matar la mayor cantidad de rivales posibles. Muchos pensaran "¿Pero cómo es posible trasladar Dragon Ball Z a un motor de un FPS? ¿Acaso se trata de un FPS con personajes de Dragon Ball?" Nada de eso, los jugadores podrán moverse en el mapa volando, teletransportando, saltando a grandes alturas, y rara vez vía terrestre. Los ataques pueden ser cuerpo a cuerpo, lanzando bolas de poder e incluso un ataque especial que varían según el personaje que elijamos, como el Kamehame Ka de Goku. Existe un modo de combate cuerpo a cuerpo avanzado que se entra manteniendo apretado el botón izquierdo del mouse, en donde el jugador realizara ataques direccionales que luego aparecerán en la pantalla del oponente, quien debe ir usando las mismas direcciones para defenderse o este será golpeado. Este sistema es similar al de los juegos de baile. Por supuesto que todos nuestros movimientos consumen energía, pero esta puede ser recargada mediante la recarga de Ki. La fuerza de ataque de energía o de golpe cuerpo a cuerpo es determinada por nuestro nivel de poder, el cual irá aumentando cada vez que hagamos daño a un oponente. Mientras tengamos más nivel de poder más fuertes serán nuestros ataques y nuestra velocidad. Cuando se acumule



la suficiente energía podremos transformar nuestro personaje a su transformación superior, lo que le proporcionará nuevos ataques y poderes, más velocidad y más fuerza de ataque, hasta que puedan vencernos nuestros rivales.

La vista es en tercera persona (algo que también está permitido en otros mods de Half-Life aplicando en la consola el comando “thirdperson”) pero aun así la jugabilidad en general se mantiene fiel a sus origines, aun así es un mod en el que aprender a jugarlo será cuestión de práctica, no basta con saber jugar Half-Life, aquí hay muchas cosas que son totalmente nuevas. Aun así, no todo es perfecto, Earth’s Special Forces tiene sus defectos, como por ejemplo que el combate cuerpo a cuerpo a veces es medio desequilibrado, o también que los niveles son demasiados grandes y los jugadores se mueven muy rápido, por lo que es muy difícil conseguir un tiro muy decente. A veces pasamos bastante tiempo hasta cruzarnos con un rival, pese a tener un radar que nos indica si se aproxima un rival, no es tan bueno ya que no nos dice la altura en la que este se encuentra, por lo que tampoco facilita mucho las cosas. Este defecto, perjudica aún más a los nuevos jugadores, ya que hasta poder adaptarse a la jugabilidad de ESF es posible que mueran mucho, se frustren y abandonen al poco tiempo el juego.

Gráficamente y jugablemente es el sueño de todo fan de la serie. El resultado de pasar los personajes y los mapas al 3D es sencillamente espectacular, el juego nos mete en el mundo Dragon Ball ni bien ya vemos el primer pantallazo. Fue tan grande la modificación que poco queda de Half-Life, a lo sumo algunos efectos, pero por lo general el motor se lo llevó hasta su límite. Cualquiera que vea por primera vez este mod, nunca pensara que se trata en realidad de un mod de Half-Life. Por su parte, los sonidos se mantienen fiel a la serie, por ahí el juego en sí es bastante silencioso por la falta de música. Hay una buena variedad de mapas que vienen que el juego, todos escenarios que ya hemos visto en la serie animada.

En líneas generales, Earth’s Special Forces es un juego muy divertido, que atrapara a curiosos y sin dudas a los más fans de Dragon Ball, sus problemas no son jugables, sino más bien que cuesta mucho adaptarse a la jugabilidad, pero una vez que lo hagamos nos sentiremos muy recompensados. Es bueno tener un juego de lucha y acción en tercera persona de Dragon Ball para PC, muchos dirán que es un intento de pasar Dragon Ball Z: Budokai de PS2 y GameCube a PC, pero este juego fue lanzado un año antes de que apareciera Budokai, por lo tanto también es de admirar al ESF Team la idea que tuvo. Earth’s Special Forces se inició en 2001, con el tiempo se fue mejorando aplicando varias características como el combate cuerpo a cuerpo avanzado y se arreglaron varios bugs, actualmente sigue en desarrollo. Es lógico que VALVe no se haya metido en este proyecto, claramente no es lo que la compañía Norteamericana busca, de todas formas el trabajo que realizaron los desarrolladores de este mod es sencillamente espectacular y admirable.



NATURAL SELECTION (2002 - 2007)



Este es un proyecto que empezó en solitario Charlie “Flayra” Cleveland quien terminó fundando la empresa independiente Unknown Wolrd Entertaiment (UWE) para desarrollar su mod gratuito, llamado Natural Selection. La primera versión de este juego fue publicada en el año 2002, y se siguió actualizando hasta su versión final en 2007. Fue tal el éxito de este mod, que esta empresa con sede en San Francisco California, en 2012 terminó lanzando Natural Selection 2 de manera comercial con un motor desarrollado por la misma compañía. Pero volviendo a lo que nos interesa, este mod de Half-Life tiene la particularidad de mezclar un FPS con estrategia en tiempo real. En este juego multijugador, los jugadores podrán dividirse en dos grupos: Los Frontiersmen (Marines) y los Kharaa que son la especie alienígena del juego. Los escenarios generalmente son bases espaciales de los Marines que han sido invadidas por los aliens. Existen dos estilos de juego:

Classic Mode: Este modo combina los elementos FPS y RTS del juego y tiene sus aspectos distintivos entre las dos clases. Desde el punto de vista de los marines espaciales este juego incorpora un “Commander” (Comandante), papel que tendrá que asumir uno de los jugadores, cuya visión del campo de batalla es en 2-D con un estilo muy similar a la de cualquier juego de estrategia. El comandante puede comprar upgrades, colocar la caída de suministros desde la perspectiva aérea, dar las órdenes de movimiento, los objetivos y también colocar construcciones que se activan una vez que lo construyen los jugadores de campo. Los Kharaa no tienen un comandante por lo que deben comunicarse y cooperar pero además tienen lo que se llame “Hive Sight” lo cual les permite ver la ubicación de cualquier compañero en todo el mapa. Tienen sólo una clase de constructor llamada “Gorges” que es el que puede construir las estructuras en el mapa. Por lo tanto cada equipo establecerá una base. Los aliens empiezan en una de las tres colmenas en el mapa de forma aleatoria, que sirven para curar a los jugadores dañados y respawnear a los que han muerto, estas colmenas se encuentran ubicadas en las “Hiver Rooms”. Los equipos compiten por el territorio y los recursos que el mapa ofrece. La partida termina cuando todos los jugadores de un equipo estén muertos y ya no tienen medios para seguir reapareciendo. Por el lado de los Frontiersman esto consiste en destruir todas las colmenas, y por el lado de los aliens ganan destruyendo todos los portales de infantería. También se puede ganar destruyendo la silla de mando del comandante. Por lo general las partidas duran entre 45 minutos y 2 horas.

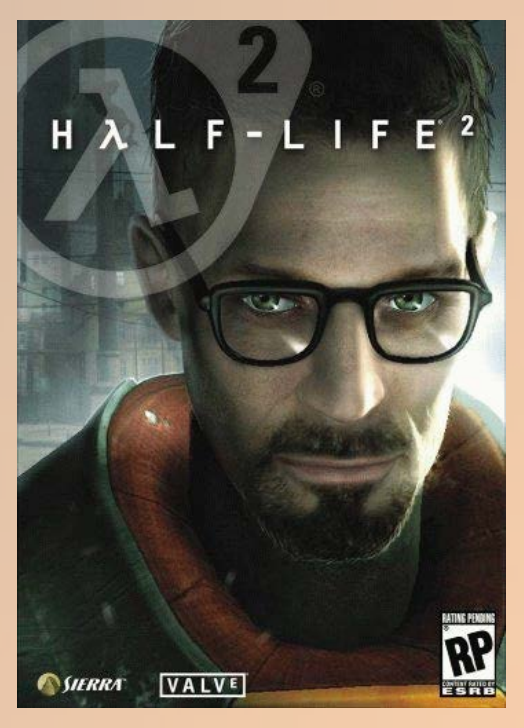


Combat Mode: Sencillo y enfocado más que nada para los jugadores principiantes, aquí no hay commander, los aliens solo tienen una colmena y ninguna de las dos clases puede construir edificios. Cada jugador irá ganando su propia experiencia para comprar las mejoras. Esta experiencia se puede ganar matando enemigos, atacando la silla de mando o la colmena enemiga, “curándola”. En los primeros 4 niveles, un jugador recibirá experiencia si se encuentra en un área cercana en donde se maten enemigos. Las partidas tienen un límite de tiempo de 15 minutos, y por lo general los Frontiersman toman el lado ofensivo del combate, mientras que los Kharaa el lado defensivo. La falla del equipo atacante radica en no poder ganar en el tiempo límite dando una victoria para el equipo defensor. Este modo es muy reprochado por los jugadores más experimentados de Natural Selection, ya que como verán se elimina por completo la estrategia que es la esencia del mod, y atrae mucho a los jugadores expertos en FPS.



Natural Selection ha recibido críticas muy positivas y fue la base inicial que permitió a Cleveland y a su equipo, desarrollar Natural Selection 2 distribuyéndolo de manera comercial y casi profesional el cual llevó al equipo a ganar mucha fama. Aun así Natural Selection es un juego muy jugado actualmente en Steam y parece no querer envejecer frente a su secuela que claramente es superior. Que VALVe no haya contratado a los creadores de Natural Selection, tal vez se deba a que muy temprano este equipo logró encontrar su propio camino comercialmente.

HλLF-LIFE 2 (2004)



La esperadísima secuela de Half-Life también desarrollada por VALVe fue lanzada el 16 de Noviembre de 2004 a lo largo de 5 años de trabajo y costo 40.000.000 millones de dólares. En esta ocasión, ya se dejó de usar el viejo GoldSrc que fue reemplazado por el motor Source, el cual fue una enorme evolución con respecto a su antecesor, y algo impresionante hasta no hace mucho.

De entrada veremos un ambiente totalmente distinto a lo que nos tenía acostumbrados Black Mesa, aire puro, espacios más abiertos, nada de científicos y laboratorios, en su lugar seremos testigos de una sociedad comandada por una especie de dictadura, en donde unos soldados que se denominan "Protección Civil" están por todos lados controlando cada una de nuestras acciones y las de todos los ciudadanos de la fría Ciudad 17, capital de este nuevo mundo esclavizado, pero ¿Quiénes son estos tipos? ¿Por qué usan una tecnología tan avanzada? ¿Son humanos o alienígenas? ¿Por qué se llaman "Combine"? Y un montón de preguntas más son las que se irán respondiendo a lo largo del juego, una vez más sin ningún corte animado, todo 100% vivido al igual que la precuela, Gordon Freeman no se separa ni un momento del jugador, y hay que sumarle además que en esta ocasión por razones técnicas, todo se vivirá de una manera mucho más espectacular, en un mapa enorme que al igual que su antecesor, no tiene ningún corte, salvo por aquellos pequeños "Loading".

Pese a que Source sea un mucho más avanzado que GoldSrc, las similitudes con su antecesor siguen presentes, la mecánica es muy similar, Gordon Freeman empieza sin ningún arma y de a poco irá formando su arsenal, los controles son prácticamente los mismos, y a pesar de la naturaleza lineal del juego, estamos ante un enorme mapa, en donde hay muchas áreas opcionales por explorar, que perfectamente pueden pasar desapercibidas sin que nos demos cuenta. De todas maneras las nuevas características están presentes, destacando principalmente que se usa una simulación física muy detallada, ahora el jugador puede recoger, mover y colocar objetos, en cualquier parte y estos en varias ocasiones estarán presentes en los puzles, ya que se tiene muy en cuenta las propiedades del objeto como la forma, el peso y la flotabilidad. Ahora el manejo de los vehículos es muy detallado y mucho más realista que en Half-Life, estos formaran parte muy importante en algunos capítulos. Nuestro famoso traje, el HEV Mark IV vuelve, la palanca insignia de la saga y de la empresa también está presente, y un buen arsenal alimentarán aún más la diversión, pero la mención especial sin dudas se la lleva la "Zero Point Energy Field Manipulator", más conocida como el arma de gravedad, de la cual nos volveremos inseparables ya que esta arma sirve para manipular cualquier tipo de objeto no estático, incluyendo aquellos más pesados que Gordon Freeman no podría mover con sus propias manos. El funcionamiento de esta extraña y original arma, es atrayendo los objetos y luego empujándolos muy lejos o directamente empujarlos desde donde están y ya. Este arma gana mucho protagonismo ya que nos permitirá resolver varios puzles a lo largo del juego, pero incluso también puede servir como arma de defensa personal arrojando con gran potencia los objetos hacia nuestros enemigos. Por supuesto que las dosis de acción y puzles no faltan en ningún momento, de hecho con estos últimos no sufrimos tanto si ya nos acostumbramos a lo frustrantes que podían llegar a ser en Half-Life 1 y sus expansiones.

El argumento de Half-Life 2 es la continuación de los sucesos de Half-Life 1 pero no por eso es algo inmediato. Evitando contar los sucesos del primer juego en este especial, Half-Life 2 se inicia con Gordon Freeman despertando dentro de un tren pero esto sucede 20 años después de los sucesos ocurridos en Black Mesa, ya que el misterioso G-Man lo durmió durante este largo periodo. Lo primero que veremos al llegar a la estación es una pantalla en donde nos dará la "bienvenida" el Dr. Wallace Breen, que es nada más y nada menos que el antiguo administrador de Black Mesa que aparentemente negoció con esta fuerza misteriosa llamada "Combine", siendo nombrado como representante y supervisor de los civiles. Gordon en la estación logra evadir las fuerzas Combine, gracias a que el ex guardia de seguridad Barney Calhoun (protagonista de Half-Life: Blue Shift) que trabaja encubierto como oficial del Combine, lo lleva con "la resistencia", donde Gordon conoce a Alxy Vance, la hija del Dr. Eli Vance, uno de los ex compañeros científicos de Gordon Freeman en Black Mesa.



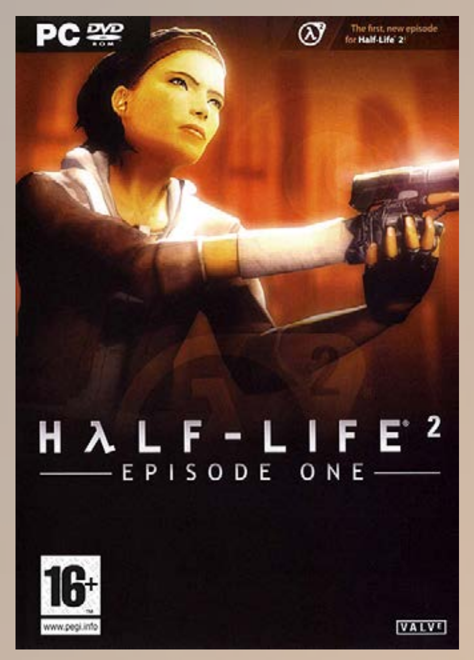
Half-Life 2 fue uno de los primeros juegos en usar la plataforma Steam, y hoy en día si o si es necesario tener Steam instalado en la PC para poder jugarlo. Curiosamente no incluye un modo multijugador (salió días después como un mod aparte). Hoy por hoy no es nada difícil ni de otro mundo conseguir este juego, lo podemos comprar en línea vía Steam, o en formato físico com-

prando el espectacular pack de juegos llamado “The Orange Box” (disponible también para Xbox 360 y PS3), que además de incluir Half-Life 2, incluye sus dos continuaciones (o expansiones), Team Fortress 2, y la otra obra maestra de VALVe llamada Portal. También existe un port para Xbox de muy buena calidad, aun así es más recomendable jugar la versión de PC, ya que es la versión perfecta.



Desde ya que es un juego 100% digno de ser la secuela del primer Half-Life, porque todo lo que compone Half-Life 2 es increíble, indiscutiblemente es una obra maestra del género, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevos personajes, un motor totalmente renovado con excelentes gráficos, sonidos y nuevas acciones ¿Que más se puede pedir?. Half-Life 2 es mejor que su antecesor, pero no ha logrado ser tan impresionante como lo fue el primer juego en su respectiva época. Al igual que en Half-Life 1, esta secuela sufrió varios retrasos, e incluso en Septiembre de 2003 se filtró en la red parte del código fuente de Half-Life 2 luego de un hackeo propinado por un alemán que se autodenominaba como “Anonymous Leaker”. Esta denominada versión beta se podía conseguir en varios P2P, por lo que obligó a VALVe a desarrollar una versión final del juego que se publicaría el año siguiente.

HλLF-LIFE 2: EPISODE ONE (2006)



El 1 de Junio de 2006 llegaría la primera expansión de Half-Life 2, llamada básicamente Episode One o en español Episodio 1. En Febrero de ese mismo año VALVe había anunciado una trilogía compuesta por 3 episodios nuevos que abarcaría la historia de Half-Life 2. Episodio 1 es una continuación inmediata de lo sucedido en Half-Life 2, esta expansión se enfoca más que nada en el cooperativismo y la compañera de Gordon Freeman, Alyx Vance que nos acompaña casi todo el juego. Los primeros rumores, decían que el jugador tomaría el papel de Alyx, pero al poco tiempo ese rumor fue desmentido.

Entre las novedades, claramente se nota una mejora en la IA de los NPC, por la importante participación de Alyx. Desde el primer Half-Life hasta esta expansión hay una notable evolución en la IA de los personajes aliados, donde lo primero que notamos es que en ningún momento se obstruyen las acciones que el jugador realiza. Los desarrolladores querían que uno siempre fuera a su propio ritmo y método para superar los desafíos sin ser obstaculizado. En las escenas de acción, en varias ocasiones no se nos quitara el protagonismo, aunque Alyx a veces da la sensación de ser un observador ajeno al conflicto pero aun así prestará una ayuda muy importante en el campo de batalla.

Gráficamente el juego no se ve muy diferente de su predecesor, pero se hicieron ciertas mejoras en los efectos de iluminación, y en las animaciones faciales de los personajes. También se mejoraron varias texturas. Si bien los hechos ocurren en la Ciudadela de Ciudad 17 la cual ya recorrimos en Half-Life 2, se hicieron grandes modificaciones en la apariencia ya que desde que Gordon Freeman intervino, la capital se ha ido degenerando alcanzando un estado muy inestable. Además se nota el debilitamiento de la posición dominante en el planeta de “La Alianza” sobre Ciudad 17, por la intervención de la Resistencia. El juego deja un final muy abierto que claramente continúa en Half-Life 2: Episodio 2.

La principal diferencia de estas expansiones de Half-Life 2, es que uno sigue asumiendo el rol de Gordon Freeman y no de otros personajes como en Opposing Force, Blue-Shift y Decay. Por otro lado fue la misma VALVe quien se encargó del desarrollo, y no contrato a otras empresas como lo hizo con Gearbox Software en su tiempo con las expansiones del primer Half-Life. Lejos de ser una expansión con notables cambios, más bien se trata de los capítulos posteriores que siguen con esta historia. Episodio 1 en general recibió críticas positivas, destacando por sobre todo, lo bien trabajado que está el cooperativismo en la jugabilidad, aun así su corta duración ha sido destacado como lo más negativo del juego y además no hay armas nuevas salvo unas bengalas que podemos manipular con el arma zero, y entre los nuevos enemigos están unas criaturas humanoides denominadas Stalkers y el nuevo tipo de Zombie con más resistencia llamado vulgarmente “Zombine”.

Lógicamente el juego está disponible para la plataforma virtual Steam, pero también salió físicamente como juego propio luego de un acuerdo que hizo VALVe con EA Games, y un año después también salió como parte del pack de juegos de VALVe, The Orange Box. Este juego en un principio se iba a llamar Half-Life 2: Aftermatch (Consecuencias), y al igual que Half-Life 2 y básicamente casi toda la saga, sufrió varios retrasos.



HλLF-LIFE 2: EPISODE TWO (2007)



Half-Life 2: Episode Two no se hizo esperar, ya que se empezó a desarrollar cuando el equipo estaba terminando su trabajo con Episodio 1. Esta continuación fue lanzada en el paquete The Orange Box el 10 de Octubre de 2007 en PC y Xbox 360, y un mes más tarde en PlayStation 3. El hecho de haberse desarrollado en conjunto con el Episodio 1, permitió una historia racional y de inmersión entre los dos capítulos. Desde luego que se usó el motor Source, pero ni bien empezamos a jugar este juego, notaremos la gran evolución gráfica del motor. La característica principal de Episodio 2, es que consta de muchos paisajes abiertos y naturales, ambientes amplios, viajes de larga distancia, y una reducción del juego lineal a lo que siempre nos tuvo acostumbrado la serie; Una vez más VALVe continuó con esta tendencia que empezó con Episodio 1 a enfocar una o varias novedades tecnológicas en su motor Source. Todo en este juego tiene un toque más realista, los bosques son más "vivos" y las cuevas parecen casi reales, aunque en cuanto a los paisajes urbanos no parece haber cambios significativos. El nuevo sistema de "Físicas Cinemáticas" nos sorprenderá, con éste se logran efectos impresionantes, como el derrumbe de estructuras gigantescas o de un puente. Todo esto se debe gracias a que VALVe implementó a Source, el motor físico llamado Havok (utilizado por varias empresas en la actualidad).

Queda claro que Episodio 2 es una continuación inmediata de los sucesos de su antecesor, pero a diferencia de ese entorno urbano que ya vimos en los dos juegos anteriores, Episodio 2 sitúa más la acción en un entorno completamente rural, bosques, cuevas de montañas, instalaciones mineras y pequeños poblados. Ciudad 17 tenía signos de ser una ciudad digna de la Unión Soviética por su tipo de edificación, por las afueras de la enorme ciudad junto con los climas y paisajes que podemos ver, nos dan indicios de que estamos ubicados en Europa del Este, pero aún no hay información de cual sea el lugar exacto de nuestro paradero.

Por supuesto que seguimos siendo Gordon Freeman, y pelearemos contra las tropas semi-humanas denominadas Combine, y contra varias criaturas Alienígenas hostiles. El juego una vez más está bañado de secciones con puzles y el combate de siempre, pero en esta ocasión los largos viajes en vehículos romperán bastante ese molde, sin embargo el juego de una u otra forma sigue siendo lineal como siempre, solo que con espacios mucho más abiertos. Algo que no mencione es que los Vortigaunts que quedaron varados en la tierra se aliaron a los humanos como se pudo ver ya en Half-Life 2, y en esta ocasión parte del protagonismo recae sobre estas criaturas Xenianas. En cuanto a duración, es un juego más largo que su discutido antecesor. Por el lado de los enemigos, se incorpora el peligroso y potente Hunter, que a veces será mejor evitarlo, y también se incorporan 2 nuevos tipos de Hormiga León, probablemente los enemigos más feroces y salvajes de Half-Life 2 y sus expansiones. El arsenal de armas lamentablemente es el mismo de siempre por lo que prácticamente no hay novedades salvo por unos pequeños aparatos explosivos llamados "Magnusson Device" (nombre que reciben en honor a su inventor, el Dr. Magnusson), que podremos manipular con el arma gravitatoria.



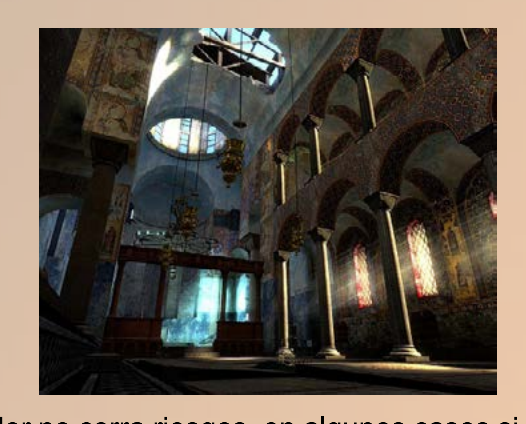
Si bien volvemos a estar frente a una expansión más bien "técnica" que novedosa como las de Half-Life 1, las mejoras gráficas son impresionantes, la ambientación es genial, y el argumento se desarrolla de manera excelente y se pone más bueno e intrigante que nunca. Debido a que Half-Life 2: Episode Three o Half-Life 3 (el nombre aún no termina de quedar claro, tal vez sea una estrategia de VALVe) todavía no hace aparición alguna, es el último juego de la saga que hemos podido disfrutar los fans, pero a veces toda larga espera da sus buenos frutos, dudo que VALVe nos defraude con lo que se esté por venir con esta saga.

HλLF-LIFE 2: LOST COλST (2005)



Half-Life 2: Lost Coast no se trata de una expansión, sino de una demo técnica que tiene como propósito demostrar las capacidades del motor Source usando una nueva tecnología que VALVe implementó a su motor, llamada HDR (High Dynamic Range, en español: Imágenes de alto rango dinámico), que en un principio se probó en Source en el año 2003. Half-Life 2: Lost Coast junto con el juego FarCry de Crytek, fueron los primeros juegos en utilizar esta tecnología. Hoy en día son varias las empresas que usan esta técnica para dar mayor realismo a sus juegos.

Lost Coast se presenta con Freeman despertando en una especie de muelle en ruinas, ubicado debajo de una colina en donde hay un monasterio de estilo bizantino con vista a la cercana ciudad de Santa Olga (St. Olga). Un pescador desconocido sin nombre se nos acerca y le comenta a Freeman que los Combine están atacando la ciudad costera utilizando un lanzador de cohetes llenos de Headcrabs. Este nivel exclusivo de Lost Coast en realidad si iba a ser incluido en Half-Life 2 entre los niveles Highway 17 y Sandtraps, pero al poco tiempo fue descartado.



Aparte del lavado de cara visual en el motor y del HDR, Lost Coast sirvió como pionero para el sistema de comentarios, que cuando la opción está activada, los desarrolladores irán comentando lo que el jugador ve, lo que está sucediendo, qué tipos de desafíos tuvieron los diseñadores y programadores del juego para realizar dicha secuencia, las novedades del HDR, entre otras cosas bastante interesantes. Estos comentarios están representados por globitos flotantes (también conocidos como “nodos de comentarios”) que el jugador puede seleccionarlos cuando quiera usando la tecla de acción, para que el audio que puede durar de 10 segundos a 1 minuto, sea activado todas las veces que queramos. Cuando la pista de audio se activa, se desactiva completamente la IA para que el jugador no corra riesgos, en algunos casos si se nos quiere mostrar algo en particular nosotros no podremos movernos. VALVe luego añadió este sistema de comentarios a todos sus juegos posteriores.



Half-Life 2: Lost Coast fue lanzado el 27 de Octubre de 2005, como descarga gratuita en Steam para todos los jugadores que poseen Half-Life 2. Si bien Lost Coast es demasiado breve, es una linda experiencia que con el sistema de comentarios se nos explican muchos detalles interesantes e informativos. Tiene una belleza gráfica muy buena que se puede disfrutar sin necesidad de tener una PC súper-potente. Los detalles de las texturas son claramente muy superiores a los de Half-Life 2, lo malo es que en el siguiente juego (Episodio 1), estos detalles no se implementaron del todo.

HλLF-LIFE 2: DEλTHMλTCH (2004)



Para el alivio de muchos, el modo multijugador de Half-Life 2 si existe, pero se distribuyó como un mod aparte llamado Half-Life 2: Deathmatch, fue publicado el 30 de Noviembre de 2004, algunos días después del lanzamiento oficial de HL2. El sistema de juego de HL2 Deatmatch es similar al modo multijugador de Half-Life 1, con sus características básicas, que son respawn instantáneo (revivir instantáneamente) en distintos puntos del mapa al azar, las armas tienen un punto de aparición específica, el spray insignia de los juegos de GoldScr, etc. También incluye un modo en equipo llamado “Team Deathmatch”, donde los jugadores se dividen en dos equipos, los rebeldes (azul) y los Combine (rojo), cada uno con dos modelos de



personajes diferentes que aparecen en el modo de un jugador de Half-Life 2. El modo de juego es similar a cualquier juego con Team Deathmatch, solo que en vez de dividirse en rondas el mapa tiene un tiempo que puede variar según el servidor, y gana el equipo que más puntos haya obtenido. El daño amigo solo está activado si el servidor dispone esa configuración. Las armas son básicamente las que ya conocimos en el modo de 1 jugador, con la pequeña diferencia de que los rebelde usan la clásica palanca, y los Combine utilizan su "Stunstick" que tiene una tasa de ataque más lenta pero infligen mayor daño que la palanca. Con el tiempo se adaptó a las mejoras aplicadas al motor Source. Este juego no existe en formato físico, solo está disponible en Steam y curiosamente no fue incluido en The Orange Box.

HλLF-LIFE: SOURCE (2004)



Incluido en las primeras ediciones coleccionistas de Half-Life 2 y hoy por hoy en Steam, Half-Life: Source más que un remake es un port directo de Half-Life 1 pero adaptado al motor Source. Los cambios más notables, son la mejora del agua con un tono mucho más realista que en GoldScr, la iluminación, y los efectos atmosféricos, pero por lo general se utilizan los mismos elementos del juego original por lo que tampoco es la gran cosa, sin embargo varias texturas han sido mejoradas. La interfaz de usuario se adapta a la de Half-Life 2, en donde podemos seleccionar los capítulos y tenemos fondos de menú dinámicos con escenas del juego. Más allá de eso no hay muchos cambios, Half-Life 1 adaptado a Source fue el sueño de muchos cumplido a medias, podría haber sido 10 veces mejor, aun así es un extra interesante para formar parte de una edición coleccionista. Hoy por hoy este juego es hasta más obsoleto que el mismísimo Half-Life 1 original que nunca envejece, diría que Half-Life: Source deja incluso mal parado a VALVe, unos párrafos más abajo verán el por qué. El 1 de Mayo de 2006 se lanzó oficialmente como un mod aparte la versión multijugador de este port, llamado Half-Life Deathmatch: Source.

OTROS JUEGOS:



HλLF-LIFE 2: SURVIVOR (2006)



Ni siquiera esta saga 100% de origen Norteamericano se salva de ese maldito "Only in Japan". Pero así es, este desconocido de la saga basado en Half-Life 2 fue lanzado el 28 de Junio de 2006 solamente en Japón en una máquina Taito Type X+ Arcade System, con una pantalla LCD panorámica de 32 pulgadas en HD con una resolución de 1360x768. El nombre de este juego como bien dice en el título es Half-Life 2: Survivor y fue desarrollado por la empresa japonesa Taito, por supuesto que bajo la supervisión y autorización de VALVe.

Los jugadores controlan sus movimientos con dos grandes palancas, una para cada mano (la de la izquierda para el movimiento, y la de la derecha para la vista), y dos pedales en el suelo (que supongo que deben ser para agacharse y saltar respectivamente). Existen 3 modos de juego:

Story: Que vendría a ser el modo historia en donde los jugadores avanzan a través de escenas cortas del juego original, siguiendo unas flechas que indican hacia donde hay que ir. Los objetivos de las misiones individuales suelen ser matar a los Combine, o resolver algún puzle basados por supuesto en la física. Cuando el jugador termina todos los niveles, se termina definitivamente la partida. No hay niveles extras, ni nada nuevo, ni elementos de la historia salvo por la introducción de G-Man al principio. Con un sistema de tarjetas, los jugadores pueden guardar la partida cada vez que quieran.

Mission: Obliga a los jugadores en red a trabajar de modo cooperativo. Hay 3 mapas y 3 dificultades, normal, difícil y super difícil. Los objetivos van desde recoger gemas, destruir puntos de spawn de Zombies, y escape.

Battle: Es un modo en multijugador en el que los jugadores compiten entre sí divididos en 2 facciones (Rebeldes vs. Combine), de 4 estilos de soldados cada una: “Ranger”, “Soldier”, “Sniper” y “Engineering”. Vendría a ser el modo Deathmatch de este juego.

Hasta 8 jugadores conectados en red local o divididos en otros arcades pueden jugar los modos Mission y Battle, en caso de que no esté completa la partida, los jugadores faltantes son reemplazados por Bots.

El juego utiliza contenidos comunes de las ya conocidas versiones de PC y Xbox del juego original, y agrega algunas características muy comunes de un arcade. Para algunos este juego puede ser una abominación, para otros una verdadera joya que es una lástima que haya salido solo en Japón.





CODENλME: GORDON (2004)



El Half-Life 2D no podía faltar en la saga. Este juego de acción de desplazamiento horizontal comenzó en el año 2003 como un proyecto de dos fans llamados Paul “X-Tender” Kamma y Soenke “Warbeast” Seidel. El juego fue codificado en Flash, ya que sus creadores tenían mucha experiencia con ese lenguaje de programación. La intención en un principio fue crear un juego de plataformas. Al poco tiempo del inicio del proyecto el co-fundador de una empresa llamada NuclearVision vio este proyecto independiente, y contrato a sus dos creadores para trabajar con su equipo en lo que sería Codename: Gordon. En un principio el juego fue planeado lanzarse para la consola Nintendo DS, pero esta decisión fue descartada al poco tiempo, ya que NuclearVision tuvo contacto con VALVe, y se decidió incluir en el proyecto a productores de Half-Life para que supervisaran el proyecto en nombre de VALVe. El juego fue lanzado el 17 de Mayo de 2004 se distribuyó gratuitamente vía Steam como forma de publicidad para esperar el lanzamiento de Half-Life 2.

El juego es como una alternativa a la historia de la saga, en la que se presentan localizaciones inspiradas en Half-Life y Half-Life 2. En el juego nos encontramos con varios personajes de la saga, que son totalmente conscientes de que están viviendo en 2 dimensiones. La misión de Gordon Freeman es descubrir cuál fue la causa de la desaparición de la tercera dimensión.

Este juego en general recibió críticas positivas, pero también negativas, justificando la falta de variedad de enemigos, un control básico y torpe, y en especial su falta de guardado. Aunque tenga un argumento que carece absolutamente de sentido, es un buen juego para pasar el tiempo, en especial para los más fans de la saga. El juego actualmente ya no se encuentra más disponible en Steam debido al colapso de NuclearVision. Aun así el juego no ha sido eliminado de los servidores y se puede adquirir aplicando ciertos comandos de protocolo.

CODENλME: GORDON (2004)



Recuerdan que hace unos momentos hable de Half-Life: Source y dije esto: “Hoy por hoy este juego es hasta más obsoleto que el mismísimo Half-Life 1 original que nunca envejece, diría que Half-Life: Source deja incluso mal parado a VALVe, unos párrafos más abajo verán el por qué.” Pues la razón básicamente es este mod no oficial basado en el motor Source, que finalmente cumplió el sueño de todo fan del Half-Life original, no hay discusión, este debería ser considerado el verdadero remake. Lo que en un principio iba a ser conocido como Black Mesa: Source, surge de la combinación de dos proyectos independientes, que tenían un objetivo en común, recrear completamente Half-Life utilizando el motor Source ya que ambos equipos se sintieron disconformes con Half-Life: Source. Los dos proyectos independientes fueron iniciados en 2004, pero al poco tiempo sus respectivos líderes al ver el objetivo en común decidieron unir fuerzas formando un nuevo equipo de 13 personas y crear Black Mesa: Source, pero a pedido de VALVe para evitar futuras confusiones sobre si se trataba o no de un juego oficial, les pidieron que quitaran la palabra “Source” en el título.

Black Mesa se hizo desde 0, y cuenta con texturas originales, modelos, sonidos, voz, actuación y música compuesta por el diseñador de sonido del equipo. De todos modos se puede ver la intención de preservar todos los elementos del juego original, ya que el remake no incluye ni enemigos nuevos, ni armas nuevas, ni nuevos niveles, sólo se incluyeron algunas pequeñas extensiones del laboratorio, para darle un toque más realista al ambiente. Mención especial hay que hacerle a los personajes, ya no tenemos todos policías y científicos iguales, incluso también se incluyó la presencia de mujeres en Black Mesa, algo que no se vio en los primeros Half-Life exceptuando por las doctoras Gina Cross y Colette Green.

Tras 12 años de desarrollo, constantes trailers, arte conceptual, imágenes, videos, y una buena campaña publicitaria, este remake que parece creado por un equipo con alto presupuesto y por no un equipo independiente sin fines de lucro, salió a la luz el 14 de Septiembre de 2012 recibiendo críticas muy positivas, y cumpliendo con las expectativas de la prensa y los jugadores. Incluso VALVe publicó en la sección de noticias de Steam sobre este mod, y sus ansias por ver el resultado final de este equipo.

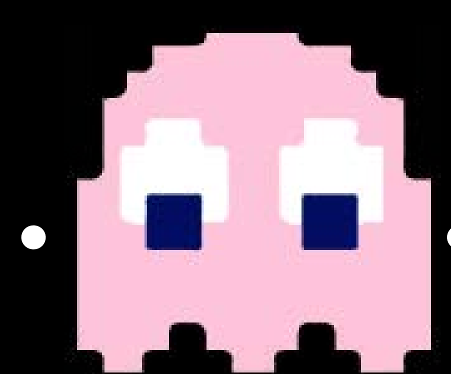
PEGGLE EXTREME (2007)



Prácticamente nada tiene que ver este juego con la saga, pero si hay un pequeño detalle curioso. Peggle es un juego por PopCap Games lanzado para diversas plataformas en el año 2007. Inspirado por los famosos Bagatelle y Pachinko, en Peggle el jugador debe disparar un suministro de bolas limitadas en un campo de clavijas azules y naranjas y debe eliminar todas las de color naranja antes de que se le acaben las bolas que tiene disponible y tratando de sumar la mayor puntuación posible, también existen algunas especiales de otros colores que otorgan poderes. Gran parte del éxito de Peggle se debe a su versión Peggle Extreme para PC que venía incluido con The Orange Box en una demo con 10 niveles inspirados en Team Fortress 2, Portal y precisamente Half-Life 2. Este juego fue desarrollado en conjunto con VALVe aportando varios gráficos e ilustraciones, luego de que el equipo PocCap se enteró de que Peggle era muy jugado a menudo en las oficinas de VALVe y que la empresa ayudo muchísimo a promover el juego en Steam. Entonces fue así como PocCap propuso una versión especial que rindiera tributo a los juegos de VALVe. Hoy en día, Peggle Extreme puede ser descargado gratuitamente en Steam.

STAFF

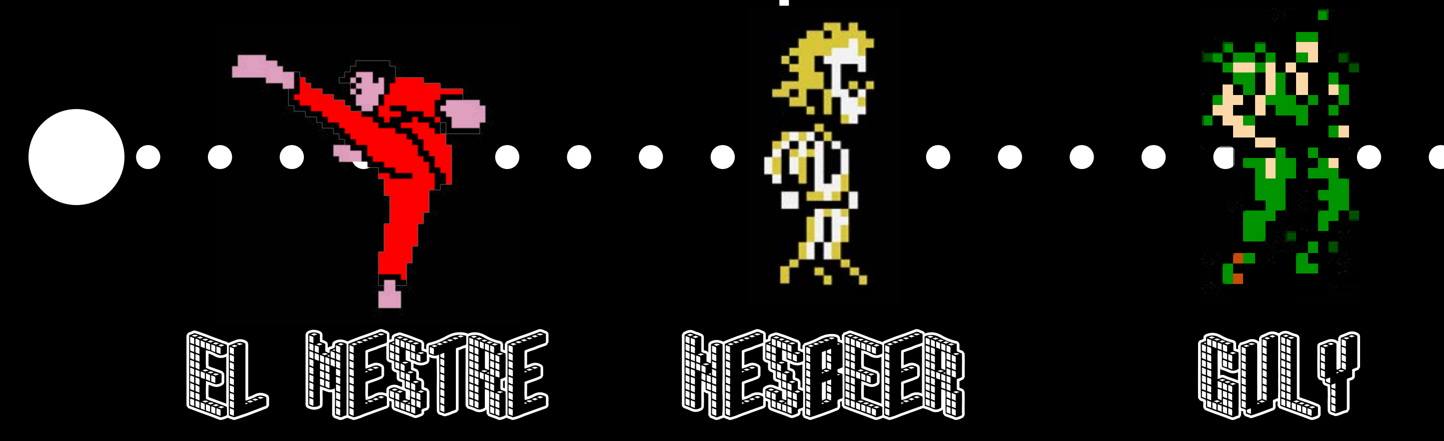




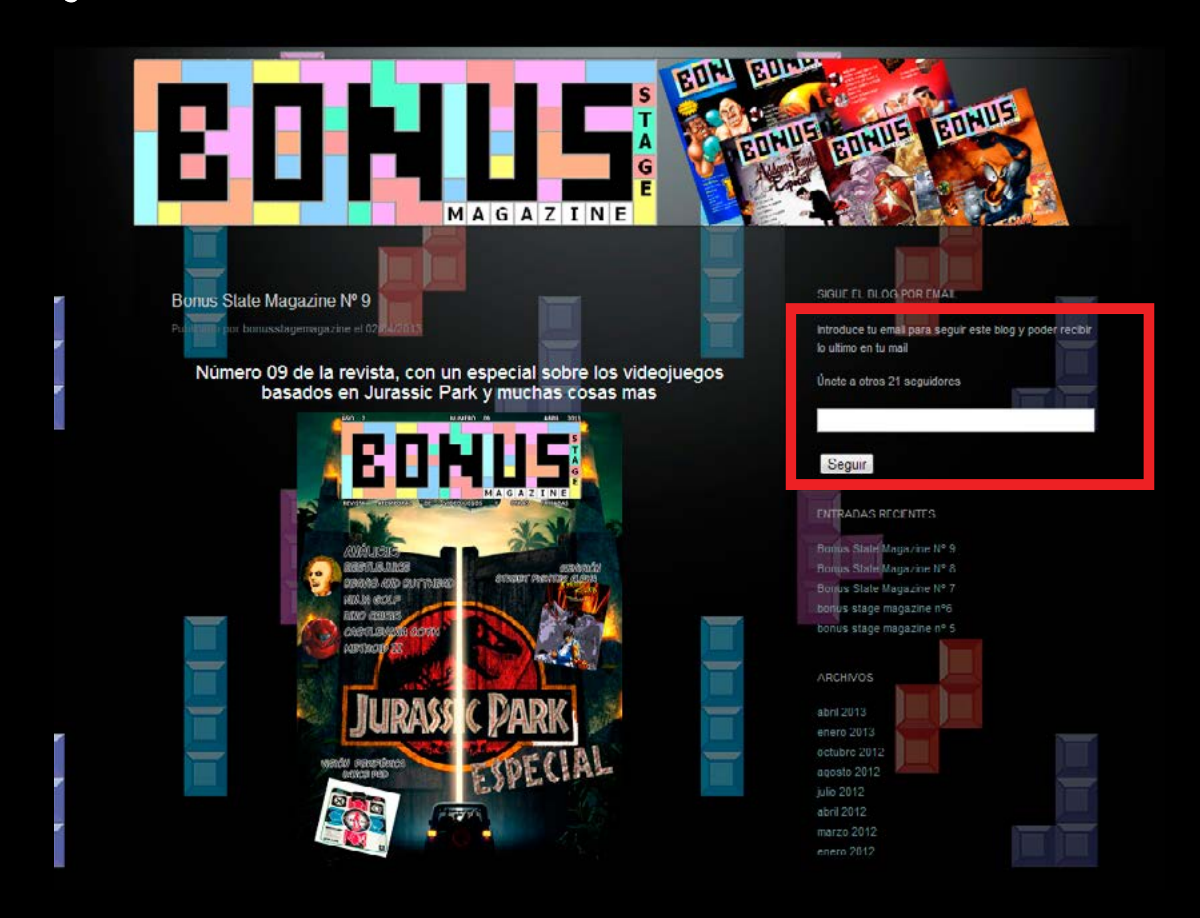
KURAI

Asesora de imagen

Operarios



¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga el último número
¡Es muy sencillo!

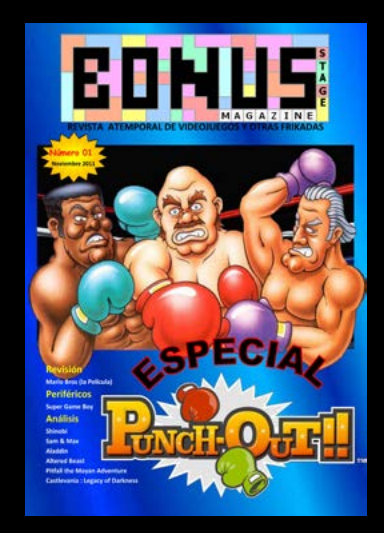


Para el próximo numero

Más análisis
Medalla de plata
Visión periférica
Revisión
y un súper especial

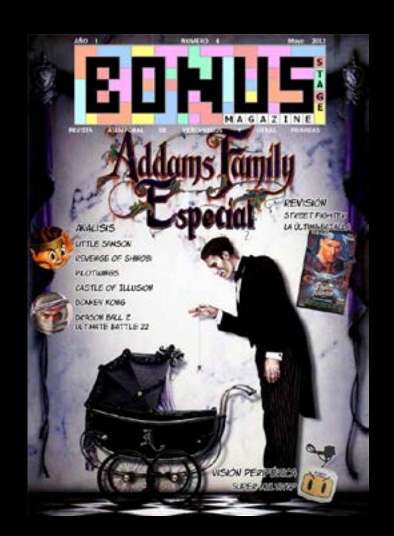
Os esperamos!!

Y no olvidéis leer los números anteriores









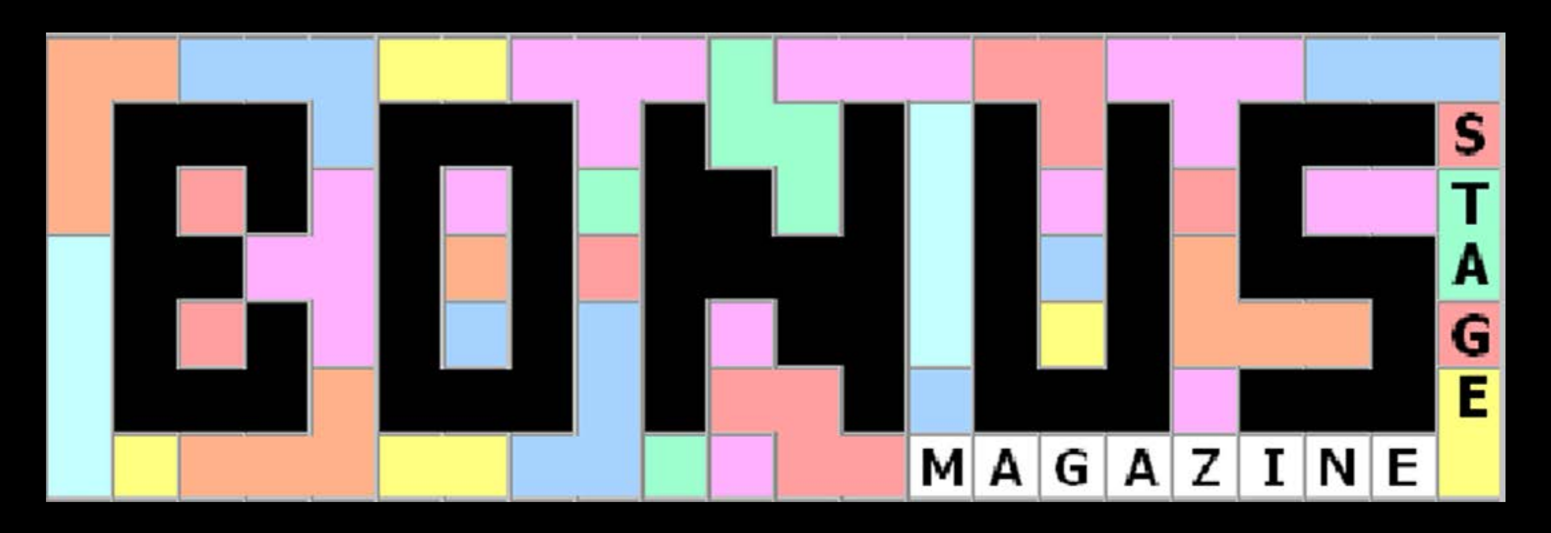












Número 10

2013